ЕКСКЛУЗИВНО

TOCA RACE DRIVER 2

За всеки, който има бензин във вените

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 7 (75), ЮЛИ 2004

без CD: 1.90 лв
с 2 CD: 3.90 лв

ПЛАКАТИ

Painkiller
Sacred

DRIV3R

REVIEW

THIEF
Deadly Shadows

PREVIEW

DOOM 3
The Legacy

Warlords Battlecry III

Blitzkrieg: Burning Horizon

The Suffering

Nitro Family

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

INTERNET
> Най-добрия браузър? IE, Netscape, Opera...

HARDWARE
> GeForce 6 и Radeon X
> Нови продукти

SOFTWARE
> Графични формати – JPG, GIF, PNG, BMP, TIF

PS MANIA
> Smash Court Tennis Pro Tournament 2



ПЪРВИЯТ РЕАЛИТИ СЕРИАЛ В БЪЛГАРИЯ



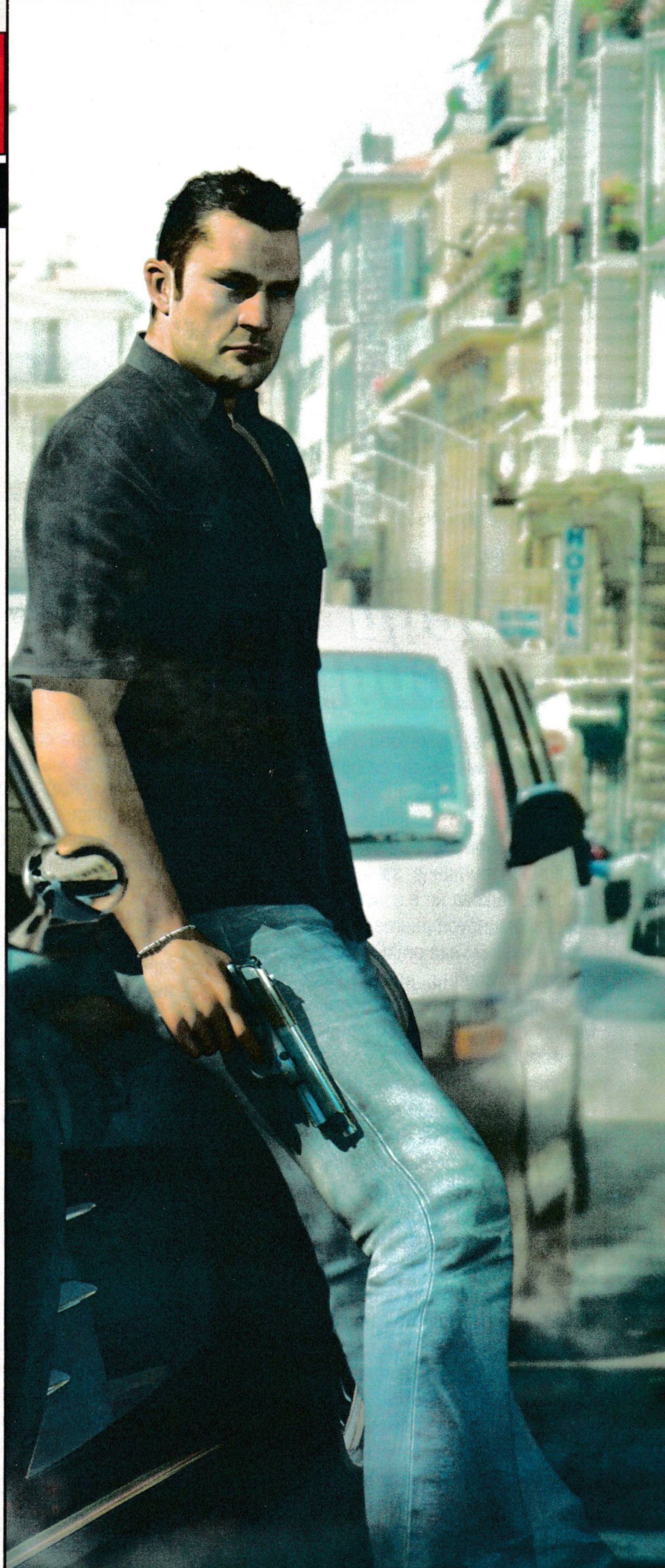
WWW.MMTV.BG/VSPRIATELI





СЪДЪРЖАНИЕ

БРОЙ 7 (75), ЮЛИ 2004



"Лорд Бафорд, като повечето себеподобни, вероятно държи богатствата си на последния етаж. Близо до сърцето си... и далеч от своите слуги"

Гарет, Thief I



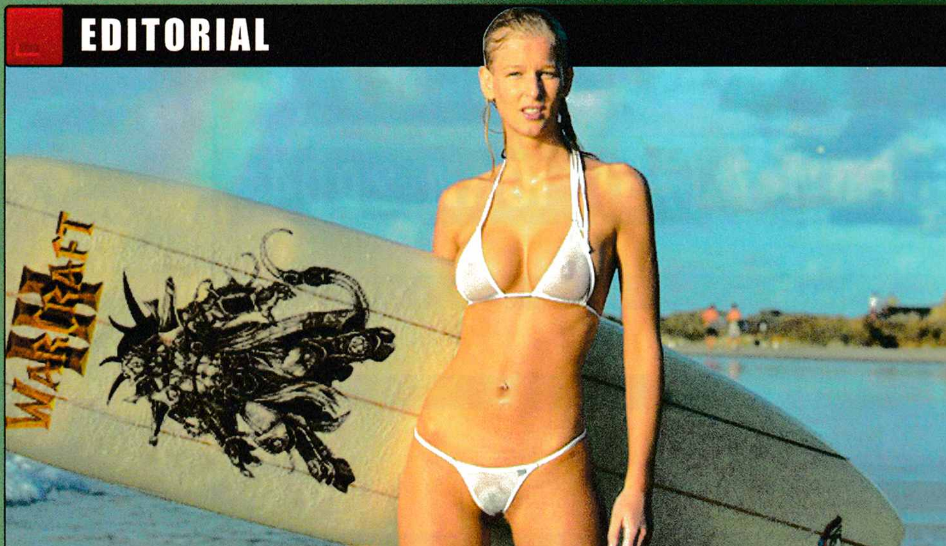
преди три години

Не бих казал, че Юни е най-подходящият месец да се прави брой на списание за игри. На нас обаче не ни отива да се оплакваме. Не ни е за първи път, имало е и по-лоши дни. Ето ви едно изпитание за креативността, каквото никога не е излишно.

Дали гейминдустрията е била по-благосклонна към нас откъм нови заглавия преди три години, днес е малко трудно да се прецени. Със сигурност обаче "PC Mania" е извървяла своя път нагоре и без излишна скромност мога да кажа, че това списание, което държите в ръцете си, е осезаемо по-добър продукт, като качество на вложените в него идеи. Нарочно избягвам изброяването на брой страници, дискове, промоции, награди – те са друга история. Въобще, физическите параметри ще ги засегнем съвсем повърхностно. Тезата е, че няма маркетинг без продукт, че няма читател, който да си купува топче хартия с букви и шарени картинки, придружено с две пластмасови колелца. Значи истински важно е съдържанието, а по-точно – реализираните идеи. За да стане това, е нужна организация, добро пазарно представяне, а оттам - свободата да си реализираш идеите, с което кръгът се затваря. Току-що ви казах как се прави гейм-списание. А може би и други работи. Към всичко това, разбира се, трябва да се добави и щипка търпение, защото нищо не се случва извън времето. И аз, като негов наблюдател в настоящата рубрика, мога само да потвърдя тази баналност.

Петър Табов

EDITORIAL



Пред PC-то или на море?

Иде лято. След около деветмесечен училищен (университетски, служебен...) гърч, който не може да бъде сравнен и с най-строгия затворнически режим, най-накрая настава времето на дивия мързел, якия пек, студената биричка и разбира се – морето, с всичките му екстри (за мъжката част от населението – полуголи девойки, разплули се на горещия пясък и пържещи своите прелести; а за женската – атлетични типове, които играят волейбол, и по чийто перфектно оформени мускули се стичат малки и лъщящи капчици пот). Къде ще бъдете вие в това време? Вкъщи, в мрачната стая пред PC-то или с тайфата от квартала на плаж?

Нека анализираме възможностите. Да речем, че решите да правите компания на своя комп, който винаги ви е бил верен и няма опасност да каже при първа среща, че е забравил котлона на печката включен. Какво бихте правили с него? Ще кажете – ще си поджиткам онлайн на ВарКрафт и ще пребия няколко орка или немъртви. Аз пък ще ви отговоря, че същото ще имате възможност да направите и в дискотеката в Несебър например, където вие и вашата армия от приятели спокойно може да ръшнете тамошното враждебно население, след като някой от вас небрежно е хванал за гъза приятелката на местния морски мартор. Вместо елексири за пауър, ще използвате малки водки или някакви други вдигащи морала субстанции, а за герой ще служи най-високият и най-мощният бабаит от компанията ви. Бирата пък ще увеличава бронята на корема ви.

И с неутралните единици няма да се разминете в лицето на няколко бодигарда, изпъчили гордо шкембетата си и бранещи входа и изхода от Спиртния рай. Ако са над 10-ти левъл (т.е. външността им силно да напомня тази на орангутан), по-добре ще е да се изнесете колкото се може по-бързо към своята база (нейната роля се изпълнява от почивната станция или квартирата), за да се регенерирате (демек, да изчакате алкохола да се изпари или направо да излезе в компанията на шопската салата през изходите за критични ситуации – устата и носа). А утре винаги може да щурмувате отново... Кое ви изглежда по-интересно? Стоенето пред PC-то или ходенето на море?

Добре де, тогава ще играя на Neigbours from Hell, ще последва отговор от някои от вас. Но и тази игрица е напълно приложима в морски условия. Представете си, че сте настанили в почивна станция "Мизерабилис ефтиниус", а в стаята до вас битува еснафско семейство с малко цвърцащо гадинче на шест годинки, което не ви позволява да спите, а сутрин, когато искате да останете насаме с махмурлука си, вече се е събудило и вдига врява до небето. Но не и ако вие преди това сте го държали будно цяла нощ, заради купона, който се е вихрил в стаята ви. Ако пък и родителите ви дразнят и делите общ кенеф с тях – що просто не го запушите? В крайна сметка винаги можете да използвате тераса вместо WC, докато една себеуважаваща се мамичка не би клечала в 12 на обяд на балкона си по голяма нужда...

Всъщност поне за мен е очевидно, че е далеч по-забавно е да отидете на черноморието. Да не говорим, че тази година по морето е и няколко пъти по-реалистично. А и чух, че графиката е подобрена – очакват ви десетки нови кръчми и барове за изследване, напълно съобразени с днешните визуални изисквания, стотици NPC-та, с които да си взаимодействате и т.н. Може би събирането на ресурси преди решителната атака към крайбрежната ивица ще се наложи да е по-продължително, но вероятно ще си заслужава. Така че не чакайте да дойде 15 септември, а стягайте багажа и тръгвайте на море. Орките и немъртвите вече ви чакат там. А PC-то... то няма да избяга.

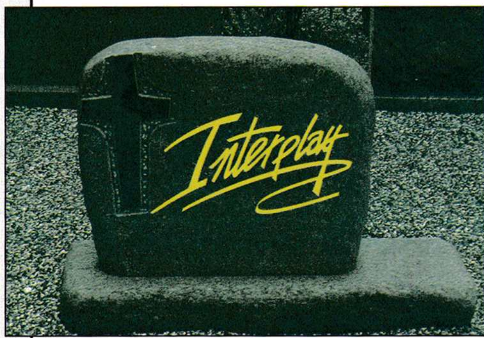
Владимир Тодоров

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

RIP

Bye-bye, Interplay

Щатът Калифорния официално затвори вратите на разпространителите от Interplay. И този път завинаги. Причината е в направената набързо ревизия в офисите на въпросната компания. Оказало се, че тя не осигурявала своите работници, нито пък им плащала заплати. Rest in Peace Interplay - добри игри излязоха под твоя лейбъл.



THE BIG BAD LAW

Аферата Half-Life 2 е разплетена

Valve се похвалиха, че властите на няколко страни са арестували извършителите на пробива в мрежата на компанията, който бе осъществен през изминалата година с цел кражба на сорс кода на Half-Life 2. Представител на Valve е благодарил на всички геймъри за помощта и съветите, които са подпомогнали издирването на хакерите.



Затвор за покупка на пиратски дискове

Това е вече факт в Гърция. Атинският съд е осъдил купувач на две пиратски CD-та на три месеца затвор, съобщи BBC. Ръцете на закона стават все по-дълги и по-опасни.

BRAND NEW

Четвъртият Commandos е шутър

Слуховете се потвърдиха. Новият Commandos ще бъде тактически отборен шутър и ще се казва Strike Force. Той отново ще се разработва от Pyro Studios, но този път ще ви въведе в поредица от екшън и стелт мисии. Ще извършвате саботажи, ще отвличате важни клечки и ще проваляте противниковите планове, действайки в тила на врага. Ще се биете в Сталинград, Норвегия и Франция, поемайки ролята на Зелената барета, Снайпериста или Шпионина. Ще можете да превключвате от един герой на друг, за да се нагодите към всички създали се около вас ситуации. Разработчиците обещават нелинейност и голяма свобода на действие.

Нови Disciples и Jagged Alliance

Strategy First са натоварили руското геймстудио MiST land с разработката на продължения на две от най-популярните им походови стратегии – Jagged Alliance и Disciples. В близкото бъдеще ни очакват три нови игри: Jagged Alliance 3, Jagged Alliance 3D и Disciples III. Дано братушките не ни подведат и не легнат на лаврите, които поредиците са пожънали до този момент.

Още внезапни атаки

Въпреки че преди известно време ви съобщихме, че Fireglow Studios се трудят върху Sudden Strike III, който ще се захранва с чисто нов и изцяло триизмерен енджин, днес стана ясно, че разработчиците планират да издадат още една (но последна) 2D Sudden Strike-игра. Тя ще носи подзаглавието Resource War и ще се основава на действително случили се събития. Очакват ви над 100 часа геймплей. Предполага се, че тази стратегия би трябвало да излезе през август или септември.

Трето MotoGP

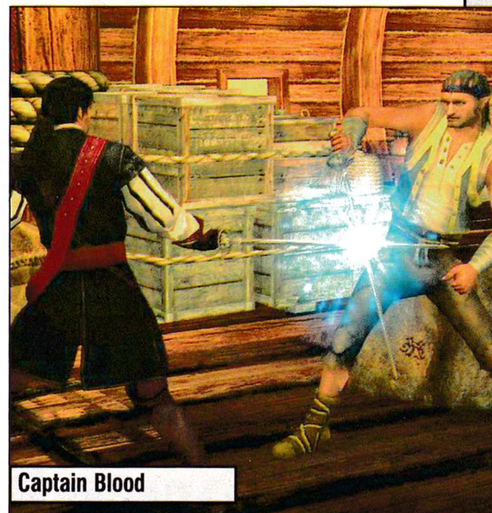
Climax съобщиха, че се трудят върху следващата част на своята състезателна поредица с мотори MotoGP. Тя ще се казва MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 и ще ви даде възможност да се състезавате по фотореалистични писти. Освен това ще съдържа и чисто нов режим.

Игра за Александър Велики

Meridian93 напрягат умствените си възможности усилено, разработвайки нова ролева стратегия, която ще се казва Alexander the Great. Тя ще ви повери управлението на отряд, съставен от най-елитните македонски бойци на Александър Велики. Очаква се да излезе през месец ноември тази година за PC.

Две "морски" игри от Akella

Akella – авторите на популярните мореплавателни ролеви игри Sea Dogs и Pirates of the Caribbean, работят върху два нови подобни проекта. Първият се казва Swashbucklers: Legacy of Drake и се очаква да излезе през 2005 г. Това е екшън-приключенска игра от трето лице, която ще ви даде възможност да поемете управлението на капитан Ейбрахам "Найтингейл" Грей и да плаване из водите на Карибите. Нейният геймплей силно ще наподобява този на Sea Dogs. А втората е кръстена Captain Blood и е базирана на романите на Рафаел Сабатини. Тя също се очаква през следващата година и за разлика от Swashbucklers, ще е по-екшън ориентирана.



Captain Blood

ADD-ON

Още от Singles

Singles ще се сдобие с официално разширение. Засега то е кръстено Threesomes и очакванията са да предложи подобрен графичен енджин, който ще кара сингълчетата да изглеждат още по-секси и от преди. Освен това те ще се движат и по-реалистично. Ще бъдат включени и стотици нови предмети за вашето любовно гнездо, плюс гардероб, пълен с дрехи за всякакви ситуации. Разработчиците обещават и още купища други изненади.

Експанжън за Hidden & Dangerous 2

През идната есен можем да очакваме появата на Sabre Squadron – експанжън за тактическата отборна игра Hidden & Dangerous 2. Той ще съдържа девет нови сингълплейър мисии, три допълнителни мултиплейър карти, още оръжия (включително немската базука Panzerschreck, сигналното пуцало SAS, френският MAS MLE 36, Parabellum със заглушител и немската пушка G43), плюс подобрен изкуствен интелект.

HOLLYWOOD

Джон Ву ще снима Rainbow Six

Култовият холивудски режисьор Джон Ву, създал диви екшъни като "Лице назаем", "Код: Счупена стрела", "Мисия: Невъзможна I" и "Резервни убийци", ще сътвори филм по книгата на Том Кланси "Rainbow Six" и едноименната поредица от игри, създадена по нея. Допълнителна информация за това кои актьори ще са в главните роли, кой ще е сценаристът и кога филмът ще се завърти по кината, все още не са известни.

Warner останаха без DooM 3

През 2002 г. се заговори за това как филмовата компания Warner Brothers са проявили силен интерес към екранизацията на бъдещия хорър шутър на ID Software DooM 3. Но съвсем наскоро се оказа, че те са загубили лиценза за филм по това "апетитно заглавие", тъй като не са осъществили никакъв прогрес до момента. Правата са отново в ръцете на ID. Дали някоя друга компания ще се сдобие с тях?

ALIVE AFTER DEATH

Апокалиптичните конници не са мъртви

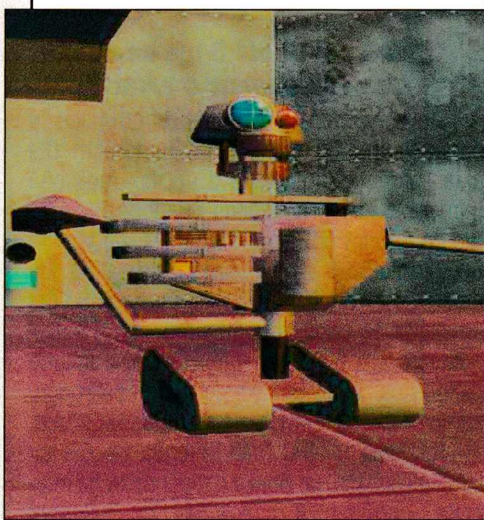
След като през изминалата година 3DO обявиха банкрут, бъдещето на хорър екшъна Four Horsemen of the Apocalypse стана доста несигурно. Оказа се обаче, че група инвеститори са сформирали компанията Four Horsemen Entertainment L.L.C. с цел да закупят правата над играта. Което и направиха на 12 май тази година. И сега, за щастие на всички фенове, разработката на това многообещаващо заглавие започна отново.



WEIRD

Шутър за слепи

Pin Interactive създадоха Terraformers – първата триизмерна игра, подходяща за хора и с нормално, и с увредено зрение. Това е възможно благодарение на невероятния 3D звук, който дава представа на играча за това на какво разстояние се намира от обектите и в коя посока гледа в момента. С едно натискане на клавиш пък се разбира видът на предмета. А когато се появи някакъв враг, специален глас издава неговото присъствие.



COMPETITION

Headoff Diablo II Hardcore Challenge II: Survivor

Турнирът започна! Неговата цел е да отличи най-добрите на играта Diablo II: The Lord of Destrustion. Ще бъдат раздадени премии на обща стойност над 2400 лева, както и редица непарични поощрения.

Състезанието протича в три кръга (подготовка, надпревара, оцеляване), първите два от които са онлайн, а третият – явен. Първият – "Подготовка на подпомагащи герои", вече се проведе. В него участниците имаха възможност да подготвят свои герои, които да бъдат използвани като спомагателни на тези от следващите кръгове. Призьорите за намерени премийни предмети от първи кръг са: Иван Петров, Калин Диновски, Иван Попов, Димитър Крумов, Марио Иванов, Ангел Вангелов, Волен Димитров, Давид Петров, Свилен Янков и Спас Спасов.

Втори кръг ("Надпревара за опит") започна на 15 юни в 00.00 часа и ще приключи на 29 юли. В него играчите създават нови, състезателни герои, с които участват в надпреварата за опит. В този етап също могат да събират предмети за премия.

FUTURE

Spider-Man 3 след 3 години

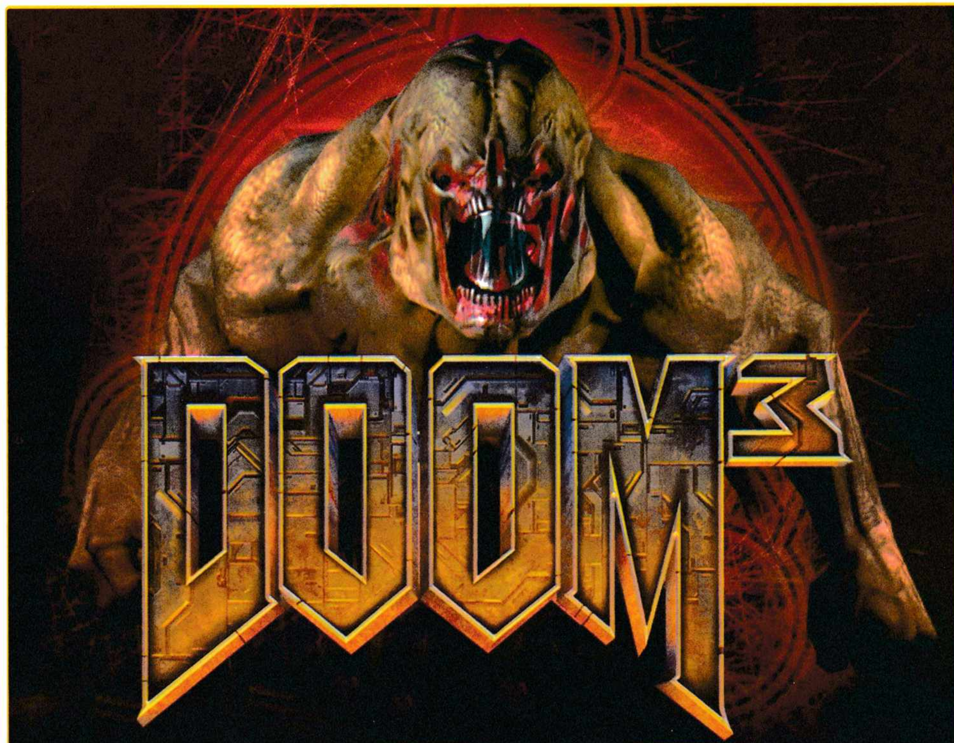
Вече съществуват планове и за Spider-Man 3! Играта ще е обвързана с третия филм, посветен на комиксите на Marvel Enterprises. И тя, както и бъдещата холивудска продукция, се очаква да излязат най-рано през 2007-ма.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Postal 2: Apocalypse Weekend	Whiptail Interactive
Spider-Man 2	Activision
Catwoman	EA
Richard Burns Rally	SCI
Time of Defiance	NiCE
EverQuest: Omens of War	Sony
Aura: Fate of Ages	The Adventure Company
Uru: The Path of the Shell	Ubi Soft
Chaos League	Digital Jesters
NHL Eastside Hockey Manager	Sports Interactive
Zoo Vet	Legacy Interactive
Phantasy Star Online: Blue Burst	Sega

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Милиони погледи, изпълнени с надежда, са вторачени в това заглавие...



Джим Доус, програмист от id Software, разказва: "Основната цел на DooM 3 е да уплаши геймъра и да го накара да повярва в случващото се на монитора. Искаме да изживява станалото, дори когато компютърът му е изключен. Искаме DooM 3 да се превърне в нова реалност за него."

На 10-ти декември миналата година оригиналният Doom отпразнува своя 10-годишен юбилей. 10 години слава и почести за неговите създатели и за жанра, тласнат напред именно от това заглавие. Сега, след близо 2 години натягане на напрежението и очакването у нас - редовите геймъри, на хоризонта започва да се материализира и третата игра от серията. Предполагам, че за някои от вас DooM е просто игра, с която са се забавлявали бащите и батковците ви. За много повече хора обаче тези 4 буквички са се превърнали в легенда и символ на първите "нощни" изобщо. Историята на играта е била вдъхновение за хиляди (може би дори милиони) професионални и любителски разкази по темата, написването на книга и евентуално - бъдещ филм. И след като в началото на годината Painkiller ни подсказа в каква посока най-вероятно ще се развива този клон на жанра 3D шутър, време е да наточим зъби за творението на Кармак и да видим дали ще успее да постигне виоките цели, които си е поставил, или вече е задминат от конкуренцията...

За какво всъщност иде реч в новия DooM?

Вратите към адските измерения отново са отворени...

Първите, паднали под ударите на пъклените изчадия, са няколко морски пехотинци и учените от изследоватлската база на Union Aerospace Corporation, отговорна, както обикновено, за инцидента. Сирените полудяват, обективите на охранителните камери заппечатват лицето на ужасен пехотинец. Настига го летящ череп, впива зъбите си във врата му. Изображението се губи и само предсмъртните крясъци на човека остават в съзнанието ти... Тук е мястото да отбележа, че историята е създадена от Матю Костело, сценарист на "7th Guest" и "11th Hour".

Очевидно id са поставили доста висока летва, но, познавайки ги, най-вероятно е да успеят в опита си да я прескочат - DooM 3 няма да е просто страшен, а направо кошмарен, оставящ те с увиснала челюст и чувството на хиляди ледени мравки, пълзящи по гръбнака ти. Левъл дизайнът и архитектурата на нивата имат само една цел - винаги да те поставят в постоянно чувство на неизвестност и дебнеща опасност. С всяка сянка, зад всеки ъгъл и зад всяка стена ще имаш усещането, че нещо зло те дебне.

Един от ключовите елементи в създаването на новата DooM-атмсофера ще е точно поставените сенки и динамично осветление. Сенките ще се изчисляват за всеки пиксел от дадената сцена, превръщайки светлината и мрака в основни компоненти на общото усещане от геймката. В дадени моменти ще можете да се наслаждавате спокойно на тези красоти, в нещо като рендвани с енджина на играта cut-сцени по време на самата мисия. В тях камерата изведнъж излиза от вашите очи и описвайки кръг около вас, се насочва към дебнещ зад ъгъла звяр или към следващата ви задача. Идеята на id е по този начин в ключовите моменти да се увеличи цялостното напрежение и съспенс с пауза тип "затишие пред буря".

"Представете си, че досега не е имало игра с името DooM, всичко ще е ново!"

Геймплеят, към който повечето шутър-ветерани са привикнали, също подлежи на промяна. Първоначалните ми впечатления бяха, че ще е Sci-Fi вариация на Serious Sam. По-късно сметнах, че ще е по-близко до този на Painkiller. Явно и в двата случая съм грешал. Наистина обстрелването на гадове ще присъства, но тяхната бройка няма да е основното им оръжие в борбата срещу вас. Обещават ни доста високо ниво на свобода на действие. И от вас ще зависи дали ще се впуснете с димящи дула – като подивял берсерк из нивото, или ще използвате сенките и удобни за засади позиции, за да пестите амуниции и живота си.

Гадовете в DooM 3, освен че зашеметяват с визуалната си красота, ще проявяват и доста силен интелект. Балансът, който се търси, е между Serious Sam и неговите неизброими орди и Unreal, в който вразите бяха малко, но умни и трудни за убиване. Понякога противниците ще ви нападат на групи, друг път ще се изправят срещу вас сами. Но всеки път ще се налага да щурмувате поредните подстъпи към целта си в неизвестност и винаги можете да сте сигурни, че нещо ще ви дебне.

Ще видим някои от познатите ни в предишните части на играта гадове (зомбита, розови демони, импове, летящи черепи и кибердемони) и разбира се, много нови същества. Интересно е, че с тяхната разработка се е заел аниматорът Фред Нилсън, работил по "Шрек".

"Всичко в DooM 3 ще се свежда до напрежение и ужас."

Друг интересен въпрос, свързан с опонентите ви, е техният интелект. Ще има както умни, така и не чак толкова интелектуално надарени зверове. Всички ще се водят от една обща цел: да убият всичко живо в станцията и страхът ви само ще ги привлича. Всяко същество ще атакува по свой собствен начин, в зависимост от вида му, оръжията, с които разполага, и заобикалящите го фактори, като терен евентуални прикрития и т.н.

Ще има и NPC-та. Те едва ли ще са много (все пак не всеки е трениран да оцелява, особено в среда на кръвожадни

FIRST PERSON SHOOTER	
издател	Activision/id Software
сайт	www.doom3.com
излиза	When it's done!
платформа	PC, Xbox

монстъри, налазили изследователска база), но все пак ще ги има. Някои ще са полудели от случващото се, други могат да потърсят вашата помощ или да ви помогнат в определена ситуация. Така че ако не броим изчадията, няма да се чувствате съвсем самотен. Но NPC-тата няма да са и ключов елемент от геймплея.

По предварителна информация играта ще се разпростре на около 30 нива (може би и малко повече). Те ще са огромни и ще са конструирани така, че да отговарят на общата потискаща атмосфера и ужас. Ще се използват доста кинематографични ефекти с помощта на динамичните светлини и сенки. Всичко в дадено ниво - от стените до мебелите, ще изпълнява една цел: да ни плаши. Затова ще помага и физичната система, разработена специално за играта. Авторите от id няма да се ограничат само до "коридорната" схема - обещават ни да има и доста "външни" нива, в които да поемаме малки глътки чист въздух и да избягаме от надигащата се клаустрофобия.

Нивата ще са толкова близо до реалността, доколкото това може да се постигне в една игра, твърдят създателите на DooM 3. С куршуми ще можете да вдигате във въздуха запалителни предмети или да начупвате дървенията. Същото важи и за гадовете - телата им ще си "тежат на мястото" и ще се съобразяват с физичните закони, в случай че бъдат простреляни или падат от високо. Дълъг откос в някое зомби ще го хвърля назад, събаряйки дружките му например. Един куршум в стъкло няма да го натрошава моментално, а ще прави дупка и ще го напуква. Ако искате да минете през въпросния прозорец, ще трябва или да метнете нещо по-голямо през него или да му вкараме поне половин пълнител.



Въпреки че целта на създателите на DooM 3 е да създадат едно незабравимо сингълплейър преживяване,

ще има и мулти

но може би точно заради гореизтъкнатата причина, то ще се свежда предимно до стандартния Deathmatch. А лично аз се надявам да присъства поне така липсващият ми в Painkiller кооперативен мултиплейър.

DooM 3 се очертава да бъде точно този DooM, който трябва да бъде. Т.е. отново да даде доста здрав шут за развитието на жанра, както направиха предшествениците му. Някои дребни спънки, като изтичането на алфата (напоследък доста модерен похват за оправдаване на забавянето), едва ли ще го спрат от възкачването му на трона "Шутър за годината". Но нека все пак не прибързваме със заключнието. Тепърва трябва да се появи Half-Life 2, а и останалата конкуренция не спи. Все пак май не ни остава много време, за да направим ъпгрейд и да устискаме, докато мрачната атмосфера на DooM кацне отново на мониторите ни.

Георги Панайотов









THIEF
DEADLY SHADOWS™

"Не мога да гледам навсякъде... Не едновременно, не и през цялото време. Каква е ползата? Наблюдаваш зорко напред и те се промъкват изотзад! Е, поне смяната ми свършва скоро..." - Из монолог на неизвестен страж, миг преди да изгуби съзнание вследствие на удар с тъп предмет по тила.

Гарет е индивид, напълно осъзнаващ несправедливостите на живота. От малък израснал по улиците, той е бил принуден да избере единствения достъпен за него начин да си осигури "прилично" съществуване в корумпираното капиталистическо общество: да стане специалист по логистика. Или иначе казано, да взима от богатите и да дава на по-заслужилите от тях, тоест – предимно на себе си. Но да си прекалено умел в занаята, далеч не се оказва най-безопасното нещо. Особено ако започва да ти се носи славата, а мълвата за теб е достигнала ушите на могъщи и не особено доволни от дейността ти организации...

Светът на Гарет далеч не е познатото ни Средновековие. Механика и мистика съжителстват в него, покоите на гадатели са осветени от електрически фенери. Но тази симбиоза изобщо не е толкова мирна, колкото изглежда. Фанатици, жадуващи за завръщането на старите времена, или пък радетели за технологична чистота винаги се намират. Нашият антигерой Гарет вече дважди неволно се е превръщал в инструмент за осъществяването на подобни зли и радикални замисли.

Накратко: първият път нашият персонаж разбира твърде късно истинските мотиви на щедрия работодател, наел го да открадне древен артефакт. В създалата се неприятна ситуация Гарет губи едното си око, но в крайна сметка успява да предотврати вещаещ бедствие ритуал, като заменя реликвата с дубликат. По този начин той спасява света и причинява гибелта на измамника.

Вторият инцидент пък е другата противоположност. Гарет получава механично око, с което да замени изгубеното си зрително сетиво, но отново се оказва работещ за недобронамерена личност. Този път целта на въпросната персона е да заличи всичко органично. Използвайки уменията си, а и с малко неочаквана помощ от страна на стара позната (онази, извадила окото му), Гарет отново закърпва положението, макар и на косъм.

Връщайки се в настоящето

Виждаме, че крадецът-виртуоз не е престанал да се отдава на занаята си. Но, както можем да очакваме, нещата няма да останат спокойни задълго и отново ще сме свидетели на завладяваща и изпълнена с перипетии и обрати история.

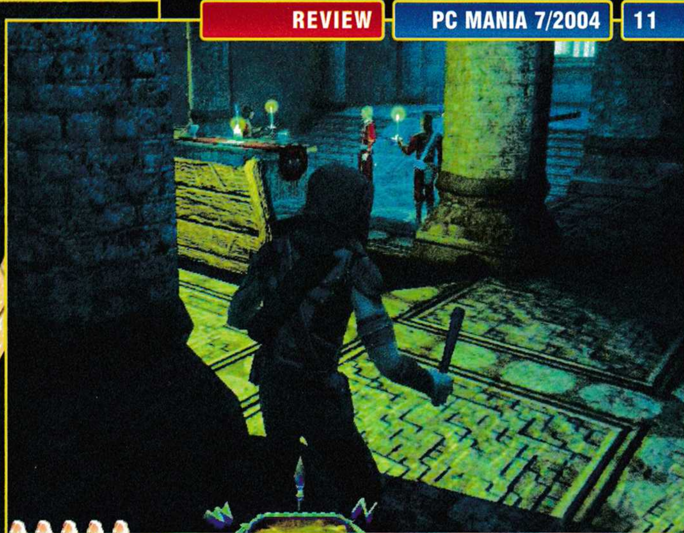
Мнозина смятат, че първите две игри от поредицата Thief са култови творби, граничещи с произведение на изкуството. Това, че създателят им – компанията Looking Glass – затвори врати, със сигурност причини вълна от безброй разочаровани възгласи. Част от персонала, работил по двата проекта, обаче бе нает от Ion Storm. Обявяването на Thief: Deadly Shadows, разбира се, не закъсня. Трябва да призная, че първоначалният ми оптимизъм доста се помрачи, след като видях в какво се е превърнало продължението на Deus Ex, което бе създадено от въпросното геймстудио. Необходимо бе лично да се убедя, че любимият ми крадец не е станал жертва на зловещия Xbox и нечия болна представа за "новаторски" дизайн.

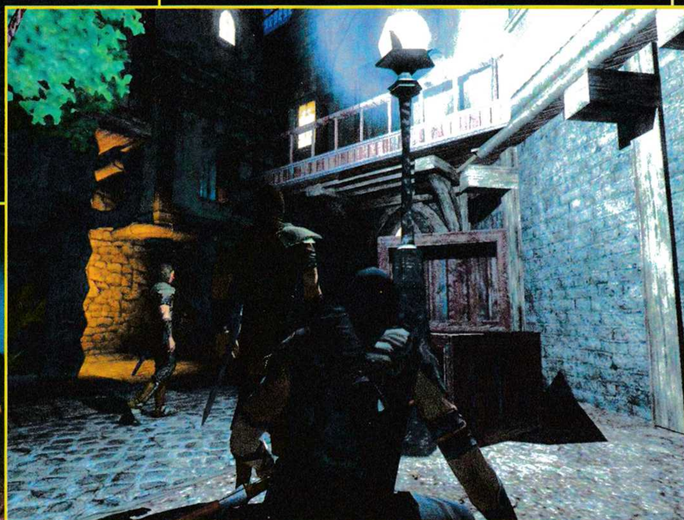
Но да се върнем на промъкването, на вещите, сменящи притежателя си, и на понякога наложителното изненадване на нищо неподозиращи хора изотзад. Найнапред трябва да изясня едно нещо за тези, които не са попадали на предишните части от поредицата. Третата част на Thief не е игра, в която безмилостно ще изтребвате всичко, изпречило се на пътя ви. Нито пък е възможно да го направите, дори и да искате. Директният фронтален сблъсък даже с един опонент е рисковано начинание, а да се изправите срещу повече противници си е почти еквивалент на самоубийство.

Най-доброто оръжие за близък бой, с което разполага Гарет, е една кама, подходяща за изненадващо "засаждане"

STEALTH ACTION	
графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	Eidos Interactive/Ion Storm
сайт	http://www.thiefgame.com/
хардуер	PIV 1.5 GHz, 256 MB RAM, 3 GB free
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, Xbox







между нечии плешки, отколкото за самозащита. В предишните си приключения крадецът разполагаше с меч, но явно сега авторите са решили, че мъкненето на тежкото парче метал би затруднило прецизната му работа. По този начин те са си намерили и удобно оправдание да опростят бойната система. Няма да можете да парирате, само ръгате бясно и се молите този срещу вас да загине, преди да ви е довършил. Е, това донякъде е оправдано – все пак Thief: Deadly Shadows е игра, която можете да превъртите, без да се налага да пращате в отвъдното когото и да било.

Арсеналът на крадеца

естествено далеч не се ограничава с камата. Гарет не се разделя с малката си бухалка, идеално приспивателно за всеки лекомислено обърнат гръб. Късият лък също е безценен инструмент, особено когато са налични шест различни вида стрели. Функциите на всяка от тях са доста специфични. "Водната" стрела примерно служи за загасяване на факли, разположени на неудобно за Гарет място и за заличаване на петна кръв, ако все пак елиминирането на някого е било неизбежно. "Шумосъворителят" пък е идеален, за да насочите вниманието на стражата в желана от вас посока. Е, свършат ли ви стрелите от този тип, винаги можете метнете някой намиращ се наоколо предмет. Имайте предвид обаче, че този номер не е чак толкова ефикасен. Стрелата с мъх пък можете да използвате както за да направите мека постеля, заглушаваща стъпките ви по метална повърхност, така и за да задушите някой, като я изстреляте в лицето му...

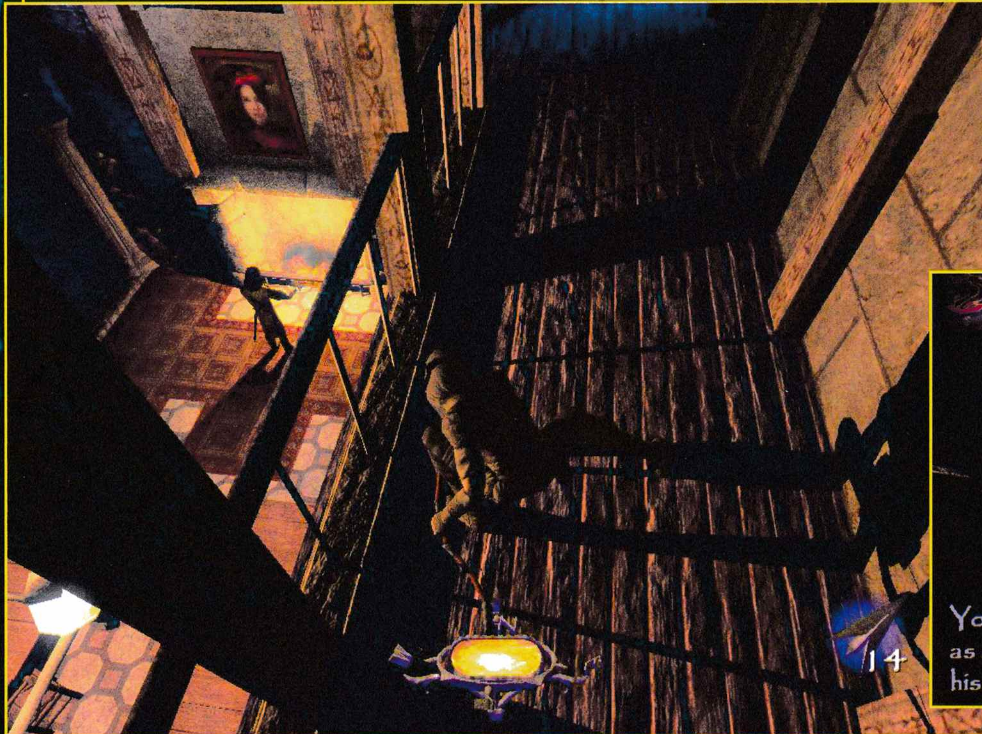
Но стига толкова за стрелите – все пак разполагате и с други джаджи. Мини, заслепяващи гранати, лечебни отвари, ръкавици с шипове за катерене по стени – това са все неща от вашия арсенал... Заключените врати също рядко са проблем за някой, който е свикнал да живее с комплект шперцове на колана. Разправата с ключалка обаче не е автоматична процедура и ще ви трябва малко

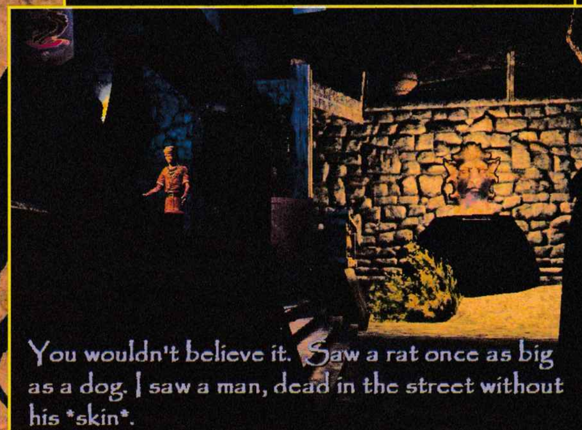


практика, преди да хванете цаката на различните типове механизми. Все пак продължителността на времето, прекарано в клечене пред бравата, увеличава периода, през който някой патрулиращ страж може да попадне на вас.

ци, светлината и неволно вдигнатият шум – ваши смъртни врагове. Контролираните от компютъра персонажи реагират на всякакъв звук, забелязват липсата на ценни предмети и на свои другари. Ако нещо им се стори подозрително – ски или не чак толкова в зависимост от това какво, от кого и за кого сте крали.

Deadly Shadows използва графичната система на Deus Ex: Invisible War, но изненадващо върви по-гладко и изглежда по-добре от въпросната игра. Разбира се, минималните системни изисквания си остават все така стряскащи, но видите ли веднъж третия Thief, и дума на недоволство няма да промълвите. Повечето играчи, които не разполагат с видеокарта от високия клас на предпоследното поколение или нещо по-мощно, надали ще се насладят на максималните детайли. Но дори с по-скромни настройки светлините и сенките изглеждат зашеметяващо. Единствен кусур, явно докаран от X-BOX-адаптирането, е, че текстурите на някои обекти не са чак толкова ясни, колкото ги приближите повечко.





Thief: Deadly Shadows е игра с

уникална атмосфера

Ето една малка сценка, която ще ви даде поне бегла представа за това, което ви очаква...

Гарет е забелязал един от най-добрите приятели на всеки крадец: отворен прозорец. С лека засилка по покрива на конюшнята той скача, хваща се за перваза, набира се и вече е в дълъг тъмен коридор. Използва механичното си око, за да види повече подробности в мрака, и се уверява, че лекото похъркване, дразнещо слуха му, идва от охранител, заспал на стола си до вече изгорял факел. Пътят след това се разклонява. Но може би първо си заслужава да се провери вратата, над която "бди" дремещият. С тиха стъпка Гарет се приближава и разглежда ключалката. Нищо сложно, би могъл да я отвори, без да събуди пазача. Крадецът се захваща за работа и вече е наполовина приключил, когато до ушите му достига шум на далечни стъпки. Край ъгъла на коридора започват да танцуват бледите сенки, хвърляни от приближаваща се светлина. Крадецът бързо приключва своето дело и тихо се шмугва в сумрачната стая, нежно затваряйки вратата зад гърба си. Влязъл е в нечий кабинет. Бързо намира място, където да се скрие, защото в коридора женски глас вече чете конско на заспалия. Стиснал любимата си бухалка, Гарет търпеливо чака. Вратата се отваря...

Мракът и тишината са ваши съюзници, светлината и неволно вдигнатият шум – ... разследват, за да се уверят, че всичко е в порядък. Ще надничате зад всеки ъгъл, ще наблюдавате маршрута на патрулиращите, търпеливо ще се прокрадвате в сенките, ще се долепяте до стената, затаявайки дъх. Когато се налага и в зависимост от стила ви на игра, ще цапардосвате някой по тила или пък ще пронизвате със стрела нечие гърло. При подходящи обстоятелства можете и да съборите нещо тежко на нечия глава. Повечето повалени противници ще трябва да замъкнете на някое затънтено място, за да не бъдат открити преждевременно. Всяко сериозно невнимание или немърливост биха могли да ви докарат бясно търчене из коридорите и тумба псуващи подире ви индивиди, искрено желаещи да намалят броя на крайниците ви или поне да смалят вашия ръст с една глава.

Играта е не просто поредица от мисии

След успешен удар ще трябва да обиколите и улиците на града, продавайки плячката си и купувайки необходимото оборудване от съответните магазини. Обикновените минувачи няма да ви обърнат много внимание, освен ако не ви усетят, докато се опитвате да се запознаете със съдържанието на кесиите им. Всеки градски страж обаче добре помни физиономията на Гарет и веднага е готов да вдигне тревога, ако ви зърне. В града се подвизават и няколко фракции, с които ще си изградите взаимоотношения – приятелски или не чак толкова в зависимост от това какво, от кого и за кого сте крали.

Играта поддържа последната версия на EAX и ако имате подходящата звукова карта и съответните колони, без проблем ще можете да усетите къде се намира източникът на всеки звук, а това е нещо от жизнена необходимост в занаята на Гарет. Персонажите разполагат с тонове майсторски озвучени реплики, така че рядко ще чуете лафовете да се повтарят. Често диалозите са доста забавни и ще се спирате, само и само да ги изслушате. През повечето време музиката изобщо не се натрапва, явно за да можете по-добре да усещате тишината. Но когато трябва, тя набързо ще се намеси, за да ви вдигне адреналина на макс.

Thief 3 предлага увлекателна история, изключителен геймплей и убийствена атмосфера – комбинация, която неведнъж ще ви накара да потръпнете или да скочите от стола. Това е един от онези шедьоври, при който първо, преди да започнете да играете, дърпате пердетата или чакате навън да се стъмни и гасите всичкото осветление. Мултиплейър няма, пък и ми е трудно да си представя какъв би могъл да се направи, освен кооперативен. Соловата игра обаче е достатъчно дълга, за да гарантира безкрайни часове интензивно преживяване. Нещо, което изобщо не е за изпускане.

Борис Цветков

Когато през 1999 излезе Driver, играта се превърна в събитие. Последвалата я Driver 2 някак си тихомълком, по терлици, подмина PC платформата. И двете игри обаче явно са се оказали доста успешни, тъй като са регистрирали общо 12 милиона продажби в цял свят. Обективът на настоящото превю е насочен към DRIV3R (или Driver 3), която обещава да бъде достоен наследник на поредицата. А дали това наистина е така? Ами да видим... При всички положения обаче Atari много разчитат на успеха на това заглавие, за да закрепят не много цветущото си финансово състояние.

Ама това не сме ли го виждали някъде...

DRIV3R ще е 3D екшън с коли, подобно на GTA 3. Разработчиците щедро са отворили торбата с обещанията и с гордост изброяват: над седемдесет различни... хмм, да речем "превозни средства". Всъщност далеч не всички от тях са коли. Става дума за различни автомобили (всякакви видове седани, спортни, пикапи...), камиони, каравани, мотори и дори, по подобие на Големия Автоджамбазин 3, лодки. Летящи машини изглежда няма да има. Авторите все пак бързат да ни уверят, че проектът им няма просто да изкопира Rockstar-ския хит, и излагат нови доводи в своя защита: осем оръжия (разни пистолети, пушки, автомати, узита и гранатомети), дванадесет лицензирани музикални парчета, заплетена история, разказана в тридесет мисии... Успяха ли да ви убедят...?

Главният герой

се казва Танер и е бивш военен, прекарал шест години в специалните части Морските тюлени. Той е бил доброволец за много самоубийствени мисии, от които винаги се е измъквал жив (очевидно...). Още в армията Танер демонстрира завидни умения в управлението на различни машини, най-вече автомобили. Въпреки успехите си обаче той не е награждаван твърде често, защото лесно се карал с висшестоящите и многократно бил обвиняван от тях, че поема ненужни рискове.

Впоследствие Танер напуска армията и става агент на ФБР, като се специализира в престъпления, свързани с кражби на коли. Неговите методи на разследване често са обявявани за твърде брутални и надхвърлящи правомощията му на агент. И въпреки това шефовете му не припират много-много да го махнат от улицата заради голямата му отдаденост на професията си и огромният процент разкрити престъпления в сметката му.

В началото на играта нашият човек разследва поредица от кражби на изключително скъпи коли, извършени от бандата Саут Бийч – най-могъщите автоджамбази в Маями. Впоследствие той разбира, че мистериозен купувач си е поръчал 40 луксозни возила и аферата е на път да стане международна. В резултат на това Танер се съюзява с френските си колеги и отива в Ница, за да разбере накъде отиват откраднатите коли. Накрая се запътва към Истанбул, за да разбере найнакрая кой всъщност е купувачът. Споменават се още няколко важни персонажи, с които Танер ще се срещне. Например Калита (шефката на бандата Саут Бийч), Тобиас (партньорът на Танер), Джоунс, Джерико и др. Героите ще бъдат озвучени от известни холивудски актьори като Майкъл Медсън, Мишел Родригез и Мики Рурк.

Светът около вас

Както стана ясно, Танер ще се размотава из три мегаполиса – Маями, Ница и Истанбул. От Reflections обещават градовете да са гигантски – повече от 30 000 сгради, 30 квадратни мили площ и близо 150 мили обща дължина на улиците са характеристиките на всеки от тях.



Когато съдбата на цяла компания зависи от успеха на една-единствена игра...







RACING ACTION

издател	Atari/Reflections
сайт	www.driv3r.com
излиза	Втората половина на 2004
платформа	PC, PS2, XBox

Доброто познаване на населеното място, в което се намирате, ще е много важно за успешното изпълнение на задачите в играта (картата ще показва някои, но далеч не всички възможни малки улички в региона). А тези мисии ще са доста интересни и разнообразни. Например в една от тях скоростта ви не трябва да пада под 40 мили в час, защото в колата има бомба. А в друга, в която карате камион с експлозиви по уличките на Истанбул, трябва да поемате колкото е възможно по-малко поражения от преследващите ви гадове. И все пак ми е интересно дали разработчиците ще успеят да измъдрят нещо, което вече да го няма в GTA 3 или Vice City.

Нека това, че главният герой е полицай, не ви заблуждава относно методите му: Танер е под прикритие и трябва да действа като закоравял бандит, за да не бъде разкрит. Това означава, че в повечето случаи компютърно управляваните полицаи на практика ще ви бъдат врагове. Прикритието има и друг аспект: ще можете да задигате коли и да правите с тях всевъзможни зулуми, като например да карате камион по магистралата и в някой момент да "изпуснете" товара си върху пътното платно и по този начин значително да затрудните евентуалните си преследвачи. Според авторите съотношението между шофиране и ходене пеша ще бъде 70 към 30 в полза на карането.

Като холивудски екшън

DRIV3R, освен всичко друго, ще включва и нещо, наречено Thrill Cam. С помощта на тази камера, само чрез натискането на едно копче, ще можете да запишете каскадьорското си изпълнение и по-късно да си го гледате с умиление. Например: направили сте гигантски скок с колата си от рампата на някой спрял наблизо автовоз и искате да запазите постижението си, за да го показвате на внуците. Няма проблем – натискате Thrill Cam копчето и изпълнението ви вече е запаметено. Сега вече можете да си го гледате от всякакви ъгли, с различна скорост и т.н. Нещо подобно имаше и във Vice City, но се появяваше автоматично след като направите нещо наистина впечатляващо. Тук тази функция ще можете да си я управлявате сами, което определено е плюс. Това със сигурност би довело до по-голям успех на играта, защото не само ще можете да правите всякакви изродщини с колата – нещо, което беше един от големите плюсове на GTA 3, но и ще можете да се дуете с тях.

Това обаче отново ме връща на размишленията от началото на превюто: ще бъде ли DRIV3R достатъчно различен от GTA? И ако да, ще бъде ли по-добър? Или ще е просто поредната добра игра, която всеки фен на този жанр ще изиграе и ще остави да прашлясва на рафта...? Аз лично мисля, че DRIV3R има потенциал да победи Rockstar-ския хит. Много хора в Интернет също го вярват. В крайна сметка, ще почакаме и ще видим.

Но да се върнем към изброяването на факти. Графиката ще е на завидно добро ниво, най-вероятно класи над това на конкуренцията. Дори двигателят или таблото на колата ще бъдат детайлно моделирани. За самите коли да не говорим – скрийншотовете говорят сами за себе си. Физиката също ще е добра – колата ще се разпарчетосва след всеки удар с околната среда, а разработчиците обясняват, че всеки предмет, който реално би трябвало да бъде солиден, ще бъде неразрушим и в играта. Това означава край на хартиените електрически стълбове или бронираните храстчета.

В играта не се предвижда мултиплейър. Авторите твърдят, че са се съсредоточили изцяло върху самостоятелната игра, за да направят отрочето си най-добрия сингъл продукт на годината.

Ами тогава на нас не ни остава нищо друго, освен да им пожелаем успех!

Пламен Димитров

Starship Troopers

„Веднъж ме питаха знам ли каква е разликата между гражданин и цивилен. Сега мога да ви кажа. Гражданинът има смелостта да поеме отговорност за сигурността на човечеството."

Една от по-интересните игри на тазгодишното геймърско изложение E3 в САЩ беше Starship Troopers. Макар че показаното от издателя Empire Interactive изглежда достатъчно впечатляващо, основният коз на този екшън все пак е близостта с едноименния филм на Пол Верховен. И докато за холивудската продукция спокойно може да се твърди, че е една от най-добрите представители на класически жанр "екшън с елементи на научна фантастика", то за играта тепърва ще имаме възможност да се убедим доколко програмистите са свършили работата си добре.

Новият Starship Troopers няма да е първият опит за направата на игра по филма. Преди около три години Microprose представиха реалновремева стратегия, включваща 20 мисии битка със зловещите насекомоподобни арканиди. Особеното при нея беше опитът на дизайнерите да пресъздадат почти напълно вселената на „трупърите", позната от едноименната книга на Робърт Хайлайн (откъдето е заимствана и идеята на филма). Играта беше особена, с опит за интересни тактически хрумвания и отлична (за времето си) графика. Въпреки всичко обаче тя не се превърна в голям хит.

Производството на игри по филмови лицензи не е новост за вече все по-печелившия бранш на видео забавлението. Факт е обаче, че хитовият франчайз невинаги води до качествено превъплъщение на монитора. Ще спомена само няколкото (десетки може би) заглавия по Джеймс Бонд. Естествено, не липсват и примери за обратното твърдение, т.е. суперуспешно пресъздаване на атмосфера, история и драма в кибервариант – например The Return of the King от началото на годината или Shrek 2, описана в миналия брой. Според мен съществува пряка зависимост между успеха на компютърната игра по филм и технологичната еволюция – по-добра графика, по-добри ефекти, оттам по-голям реализъм, а оттам пък – повече близост с онова, което сме гледали на големия екран (не 19-ката на Методи, умнико, а оня белия чаршаф с диагонал 20 метра, за който си плащаш 5 лева, без колата и пуканките).

Всъщност

не знам дали сте гледали „Звездни рейнджъри"

какъвто е българският превод на заглавието на филма. За някои това е екшън с култов статус. Появил се през 1997 година, той е натоварен с големи очаквания още преди първата си прожекция – режисьор е Пол Верховен. Същият, който в началото на 90-те създава класиката „Зов за завръщане" с Арнолд Шварценегер в главната роля. Е, ако и него не сте гледали, не знам дали би ви било интересно да четете изобщо нататък. Сценарият е заимстван от новелата на Робърт А. Хайнлейн от средата на 20-ти век със (изненада!) същото име. Ако ви се чете, посетете http://bubu.to/george/books/. Голяма е около 120 страници и е по-различна от филма.

Относно историята – някъде в не толкова далечното бъдеще хората са започнали да колонизират вселената и осъществяват редовни космически полети. Не щеш ли обаче на една от планетите живеят големи злобливи буболечки, наречени арканиди. Агресивните инсекти насочват гигантски метеорит към Земята, причинявайки огромни материални щети и убивайки милиони. Нашата планета (която, както си му е редът за холивудски филм, се представлява единствено и само от САЩ) обявява война и изпраща легиони от звездни рейнджъри да раздадат справедливост на планетата Клендату – родният свят на арканидите.

Битката с членестоногите обаче се оказва далеч по-сложна от очакваното. Хуманоидите дават яко фира и са принудени да се изтеглят, променяйки коренно стратегията си. В крайна сметка доброто побеждава и всички са щастливи.

FIRST PERSON SHOOTER	
издател	Empire Interactive / Strangelite
сайт	http://strangelite.co.uk
излиза	4-то тримесечие на 2004 г.
платформа	PC, Xbox, GameBoy, GameCube





Филмът впечатляваше не толкова с историята си, колкото с умелата сатира и намигането на режисьора към зрителя. Съвсем очевадни са приликите с практиката на американската армия (и не само) за набиране на войници с кампании в стил „Опитай! Стани мъж!". Макар че „Звездни рейнджъри" се води детски филм, в него има много насилие, както и една особено интригуваща сцена – обща войнишка баня, където се къпят заедно мъже и жени и си говорят. Чипкат се голи и си лафят за мотивацията си за влизане в армията, разбираш ли... Култово.

Действието в играта

Starship Troopers се развива пет години след събитията от филма. То ни отвежда на миньорска планета, където буболечките отново са се ядосали здраво и гълтат, хапят и мляскат човеци на поразия. Тъй като творението на Empire Interactive ще бъде екшън от първо лице, вие влизате в ролята на елитен пехотинец, който получава заповед да въдвори ред и да накове канчетата, пардон, хитиновата обвивка на насекомоподобната сган.

Според първоначалните впечатления, цитирани от различни източници, Starship Troopers няма да бъде екшън в класическите канони на този жанр – вървиш и пуцаш, пуцаш и вървиш, а по едно време гледаш, че всъщност само пуцаш. Той ще следва най-модерните тенденции за групово ориентирана игра, демонстрирана успешно в Call of Duty или Medal of Honor. Казано с други думи, играчът участва в екип, контролира един от войниците, а компютърът води останалите. Героят може да дава и полезни команди на своите съекипници – да му пазят гърба, да се хвърлят самоубийствено пред вражиска амбразура или просто да се целят точно в тиквата на някой нещастник. Прочее, отсега изглежда страшно вероятно Starship Troopers да разполага и с интригуващ и изпълнен с напрежение мултиплейър – най-малкото защото във филма главният герой Джони Рико получи значката за взводен на рейнджърите след спечелена игра на нещо като

„Capture the Flag" на живо

В играта ще бъдат пресъздадени и всички по-интересни моменти, познати от кинолентата – битката за контролния пост Уиски, убийството на готината мацка Дизи (аз лично я харесвах повече от другата, която се казваше Кармен Ибанез, без майтап), сблъсъкът с „интелигентния" инсект, който незнайно как беше познал вкуса на човешкия мозък и го изсмукваше през дупка в главата, подобно на рачешка опашка и т.н.

Освен да прекарва времето си в битки и изтребване на гигантски хлебарки и паяци (запомнете – ако го праснете в тялото или крайниците, арканидът все още е 86% боеспособен; целете се в нервната система, демек в тиквата), ще имаме възможността да покараме и различните видове космически кораби, както и наземни машини. Ще можете да стреляте и с по-интригуващи пушкала, предназначени специално за изтребването на извънземна паплач. Битки ще се водят в космоса, в катакомбите на миньорската планета, както и на повърхността. Тактическият елемент също присъства – от една страна, ще стреляте и унищожавате наземни цели в компанията на още няколкостотин рейнджъри, а, от друга – ще пилотирате кораб, който да изсипва напалмоподобна смес върху гъмжилото от насекоми. Като казах гъмжила, предвидено е да бъдат включени нови видове буболечки, които не сме виждали във филма – например бронирани, огнедишащи или пък хипнотизиращи. Въобще, разнообразието в Starship Troopers изглежда обещаващо.

Новото творение на Empire Interactive се очаква да бъде завършено някъде в края на тази година. Лично аз съм ентусиазиран и го очаквам с нетърпение. Освен това може би ще бъдем свидетели на нетипичния сценарий, в който играта изглежда и се получава по-добре от филма. Или поне от наскоро излезлата на видео втора част, която е пълен боклук и за нищо на света не трябва да гледате.

Техническият прогрес, изчислителната мощ и възможностите за пресъздаване на по-реалистична киберсреда със сигурност могат да компенсират някои недостатъци на първата игра по "Звездни рейнджъри", пряко следствие на технологиите през 1997 година. Казвам, че могат, дано и разработчиците се справят...

Александър Бойчев

Warlords Battlecry III

Дами и господа, моля за вашето внимание. Мое удоволствие е да ви представя стратегията на годината – Warlords Battlecry III!

Едва ли има стратег, който да не е чувал за една от най-успешните игри в тази област? Има ли някой, който никога да не се е сблъсквал със серията Warlords Battlecry (WBC). Тази игра предоставя уникална смесица между ролева игра и стратегия в реално време. Може би това е причината WBC да се радва на широка популярност и при феновете на RPG-жанра. Хората, които създадоха играта (Стив Фокнър, Мик Робъртсън и други) се отделиха от фирмата, в която се беше зародило това творение, и промениха почти изцяло стила на геймплей на поредицата с последната трета част – Warlords Battlecry III, за която и иде реч сега.

Историята в третата част е всъщност продължение на фабулата от Warlords IV – походовата стратегия на същата тема, излязла преди около половин година. 400 лета, след като принцът на тъмните елфи Мордениан не успява да осъществи пъклените си планове, търговците от Салентинската империя тръгват в търсене на нови пътища и земи за размяна на стоки. Не след дълго попадат на богата територия на юг от Етерия (континентът, на който се развиваше досега действието). Наричат я Кешан. Там намират миролюбиви същества, които имат само един проблем – много са богати. Империалистите ги избиват заради златото, което просто се излива от земята им. Но всъщност те правят голяма грешка... Когато веднъж един от корабите на империята се връща с поредната плячка и минава покрай Разделения остров (във втората част той беше обитаван от демоните), изведнъж се разразява странна буря. Това се вижда доста необичайно на капитана, защото той знае, че на този остров висшите елфи пазят портал към друго измерение, а те не биха допуснали да се случи нещо неприятно. По стечение на обстоятелствата вие се оказвате на този кораб и слизате да разберете какво се случва...

Оттук започват вашите приключения

Но нека най-напред да спомена за системата в кампанията. Може да се движите от провинция до провинция и да изпълнявате задачи, поставени ви от местните обитатели. В зависимост от това как сте се справили, ще си спечелите врагове и приятели. Някои от расите ви стават съюзници и можете да играете с тях. Разбира се, имате възможността или да се движите по сюжетната линия, или просто да се разхождате из Етерия и Кешан, изживявайки се като „почтен миротворец" в местните конфликти, или пък да търсите древни реликви, които биха ви донесли определен бонус.

Важно е да се отбележи, че само в кампанията може да





ROLE PLAYING STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Enlight/Infinite Interactive
сайт	http://www.enlight.com/wbc3
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0b
платформа	PC

събирате предмети в тъй наречения stash. В бетата имахте възможност преди или след всяка битка да си отворите сандъка и да подберете/складирате правилното оръжие.

Най-същественото нещо във WBC III са героите. Можете да си направите лидер, какъвто ви душа иска. Имате на разположение 16 раси и 28 класа – нямате никакви ограничения. Я си представете например Undead с клас Paladin. Определящо нещо за героя ви е командният радиус (може да го видите, като натиснете R), в който той има възможност да прави заклинания или пък да превзема сгради. А единиците, които се намират в него, получават бонус към характеристиките си.

Предметите също не са за пренебрегване. Някои от артефактите са част от комплекти. Веднъж щом съберете някой от тях и започнете да го носите, ще получите определен бонус. Комплектите се разпознават по зелените светлинки около тях. Например Gifts of Coualt ви дава 100 spell casting (т.е. увеличава шанса да правите успешно магии) или Set of Leadership, който ви качва морала с 20 (колкото по-висока е тази характеристика, толкова по-бързо ще удрят воините ви, цените ще са по-благоприятни за вас и ще получите повече популация). Има и друг тип предмети – редки. Те обикновено са доста мощни, но ви дават и негативни бонуси. Разпознават се по сините светлинки около тях.

В началото на всяка битка започвате с по 4 колби за здраве и мана. Може да си ги купувате в една определена сграда – shop. Един съвет – не ги хабете още в началото. Дори и да има магазин на картата, колбите са доста скъпи. След като ъпгрейднете главната си сграда (максималното ниво е 5), елексирите ще ви възстановяват повече мана/здраве.

Преди малко стана въпрос за

класовете

В играта има, както казах по-горе, 28. Старите са паладин, некромансер, архимаг, търговец, друид и други. Но няма как да пропусна да разкажа малко повече за новите професии на героите. А те са:

Lichelord – чист некромансер с една специфична особеност: изучава не само мъртвата школа, но и отровната.

Sage – магьосник, специализирал се в ново магическо училище – пророческата школа.

Tinker – този клас е за хора, които не обичат боя или магиите. Калайджията е като ходеща мина. Събира ресурси без да има-



те мини и намалява цените на сградите.

Elementalist – добре защитен срещу елементални поражения (ледени, огнени и светкавични атаки). Може да изучи огнената и ледената школа.

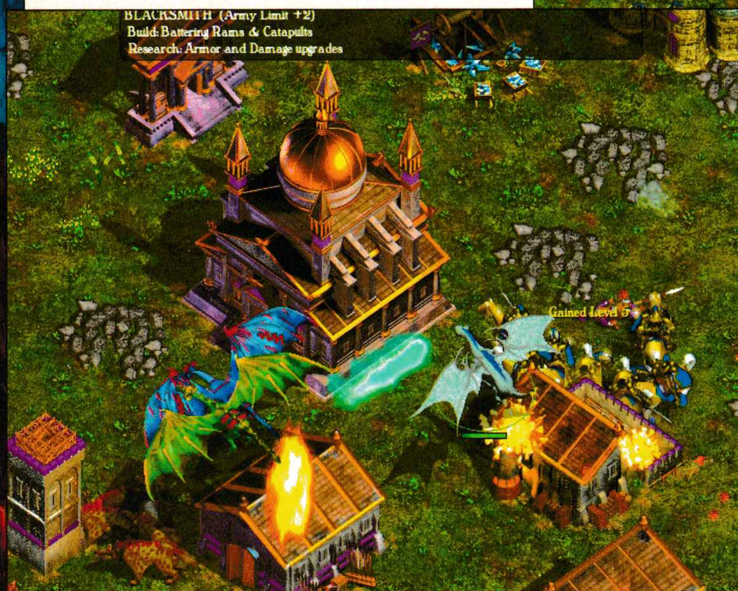
Daemon slayer – не обичате демони? Е, този клас е именно за вас. Може да се справи срещу цяла армия от тези адски създания.

Dragon slayer – същото като Daemon slayer-а, но срещу дракони.

Defiler – герой с този клас може да ви отрови живота в буквалния смисъл. Основната му сила е в изучаването на отровната магическа школа (за магиите - малко по-надолу).

Колкото до старите класове, там има





значителни промени. Например няма варварин. Той е преименуван на вожд (chieftain). А паладинът вече не изучава алхимическата школа, а пророческата.

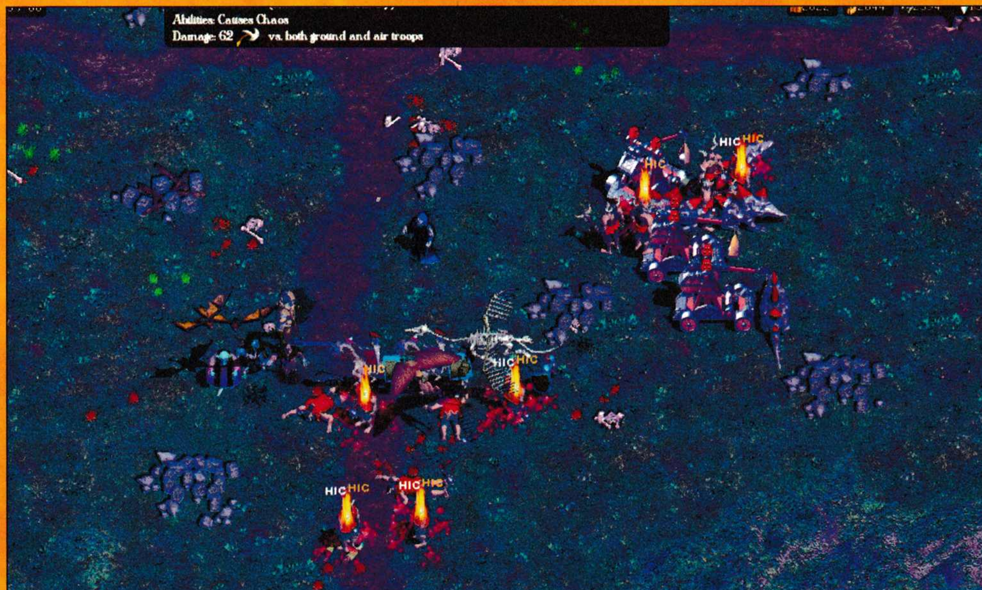
От основно значение, както във всяко друго RTS, са расите. Имаме на разположение 16 народа (рицари, джуджета, немъртви, варвари, минотаври, орки, висши елфи, горски елфи, тъмни елфи, феи, тъмни джуджета, демони, империалисти, срати, Роякът и Повелители на чумата). Всички те са доста различни и като стил на игра, и като артове. Интересно е да се отбележи, че всяка една раса контрира друга. Например единиците на демоните са предимно летящи и доста лесно се справят срещу рицари, чиито стрелци са най-неточните из цяла Етерия. Допълнителните спрямо предишните части раси са срати, Роякът и Повелителите на чумата. Хората са разделени на два „нови" народа – рицари и империалисти. В бойните редици на старите познайници присъстват още единици, като леприкона на феите, който събира автоматично злато или Княжеския пазач на джуджетата, който държи на бой и нанася солидно поражение.

Магията

също е съществен елемент от света на Етерия. Ще мятате 130 заклинания, разпределени в 13 школи – лекуваща, некромаска, природна, алхимическа, руническа, призоваваща, огнена, ледена, на хаоса, на илюзията, тайнствена, отровна и пророческа. Последните три са нови за поредицата. Интересно е да се каже, че магиите се овладяват на нива. Първо трябва да изучите дадена школа на първо ниво и чак тогава може да започнете да изучавате второ равнище. Разбира се, колкото по-високо е нивото на магията, толкова по-силна е тя, но имате по-малък шанс да я направите успешно.

Можете да имате и лична охрана, която да вземате преди битка. Тук е мястото да спомена, че единиците трупат опит и увеличават характеристиките си, а ако могат да правят магии – повишават тяхната ефективност. Например инквизиторът (генерал на рицарите) може да призовава летящи мечове. Ако в началото е призовавал само 2, то към 10 ниво броят им се увеличава на 4. Единственият недостатък е, че противник може да използва своите бодигардове, за да ви ръшне.

Не са забравени и екстрите. На някои карти ще срещнете







свърталища на неутрални, враждебни същества, които нападат играчите и по този начин им пречат да правят ранни атаки. Ако разрушите свърталище, от него излиза голяма гадинка, която е от 14-15 ниво нагоре. Ако съумеете да я убиете, то тя ще ви даде задоволително количество опит и предмет.

Има и така наречените shops. От тях може да купувате предмети и елексири за героя си. Храмовете пък ви позволяват да строите определени същества, след като ги превземете – змийски (за генералът на срати – нага), небесен (за единица, специализирана в премахването на зли същества), адски (за демони) и за елементали (позволява ви да тренирате четири вида – въздушен, огнен, воден и земен).

Може да взимате и куестове от светилища или мавзолеи. Успешното им изпълнение ви дава опит и предмет, високо ниво единица или определена наука.

Системата за трупане на опит

е доста прецизно направена. Точки за опит (experience) ви се дава от избиването на вражи единици, изпълнението на куестове и според това как сте се представили по време на битка. Когато натрупате достатъчно опит, на портрета на героя ви се изписва „Right click here to level up". Може да разпределяте по една точка на ниво върху основните си показатели (сила, ловкост, интелигентност и чар) и една върху специалните умения, определени от класа и расата, които сте си избрали. Таванът на нивата е 50.

Икономиката се крепи на 4 ресурса – злато, желязо, камък и кристал. Събирането им става автоматично. Трябва просто да превземете определените мини и земните богатства сами ще започнат да се изливат в хазната ви, която обаче си има определен капацитет. Може да го увеличите с ъпгрейди на главната си сграда (keep). Скоростта на събиране пък се вдига, като напъхате работници в мините. Но имайте предвид, че някои от бачкаторите не могат този номер – това са wisp-овете на елфите.

Време е за

малко критика

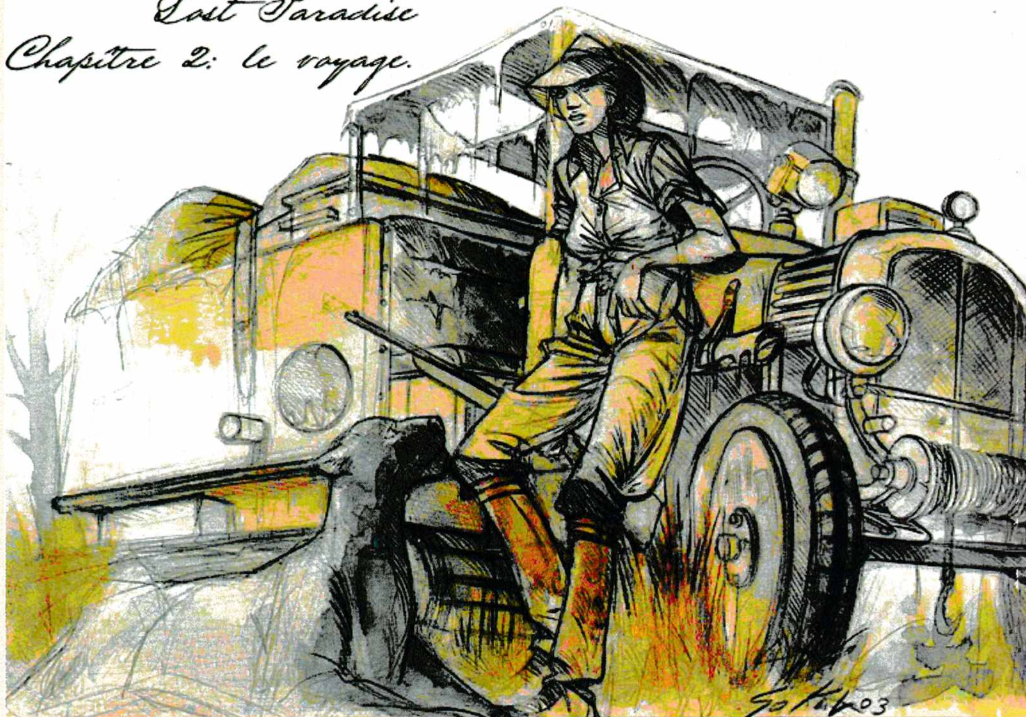
Графиката е добре направена за 2D стратегия, дори доста добре. Анимациите са радост за очите, а теренът е 3D рендериран и изглежда повече от хубаво, като същевременно не се натрапва.

НО... музикалният фон меко казано се натрапва. Поне имате възможността да го изключите или по-добре – да си сложите собствени тракове. Да не говорим за бъговете. Повечето "буболечки" от бетата са оправени, но все пак някои са останали и дори са изникнали нови. Един от новопоявилите се „инсекти" кара Lich-а – магът на Немъртвите – да прави магията call dead (вдига всички трупове в скелети) без да хаби мана.

Ако оставим критиката, настрана може да кажем с ръка на сърцето, че WBC III е една идеална стратегия с RPG елементи. А колкото до бъговете, то те са поправими. Скоро се очаква да излезе и първата кръпка.

Кирил Илиев

P.S. Имах шанс да си початя с главния програмист на играта – Стив Фонкър и разбрах, че в идната актуализация 1.01 ще има не само промени по баланса и фикснати видове, но и нови предмети и комплекти. Също така Стив спомена, че в някой бъдещ пач ще се добавят още сгради.



Lost Paradise

Lost Paradise е един от най-обещаващите quest-проекти, по които се работи в момента. Информацията за него е доста оскъдна, но и малкото парчета от пъзела, които имаме, достатъчно много дразнят въображението. В Lost Paradise прекосявате Африка, сблъсквайки се както с древното, така с и модерното, за да достигнете върховете на Килиманджаро. Там се намира погълнатото от безвремие мистериозно кътче, където е роден черният леопард. Това изящно животно има тайнствена връзка с главната героиня. Звярът, черен като нощта, според местните олицетворява злото, но в него е заключена и тайната на изкуплението на грешните души...

За съжаление Мишел Бамс (един от създателите на новото студио White Birds Productions, което разработва играта) не поддава на отдавна изпитания и утвърден от времето метод със забиване на клечки под ноктите и не издава повече подробности. Това, което свързва грациозното животно и главната героиня, обаче е ключов момент в историята. Бамс с усмивка насочва вниманието ни към цитат от книгата „Снеговете на Килиманджаро" на Ърнест Хемингуей: "Близо до западния връх лежеше изсъхналото замръзнало тяло на леопард. Никой не можеше да си обясни присъствието на това животно на такава височина." Този цитат е даден като отговор на твърде много въпроси и ще оставя на вас да го тълкувате. Авторите твърдят, че чрез него разкриват цялата фабула.

> "Близо до западния връх лежеше изсъхналото замръзнало тяло на леопард. Никой не можеше да си обясни присъствието на това животно на такава височина..."

Едва ли обаче цялата идея ще бъде представена еднозначно и категорично дори и след изиграване на играта. Това приключение е творение на Benoit Sokal (Syberia). Историята ще е многопластова, приказна, философска. Пред нас отново се разкрива нов свят. Всъщност цяла галерия от нови светове.

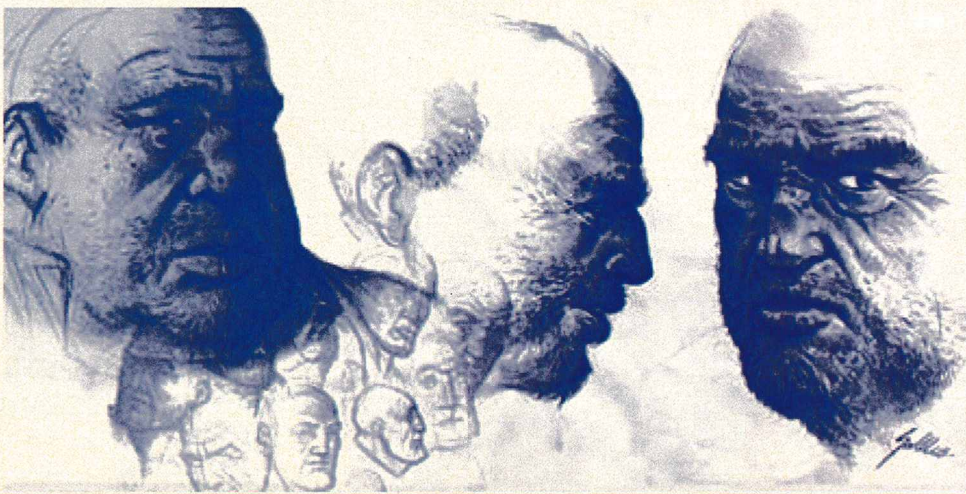
Времето е неопределено, както в Syberia

Може би това е миналото, може би бъдещето. Всичко е толкова познато и същевременно далечно и различно.

Работата по играта започва през септември 2003 г., а първите резултати в графично отношение са на лице през януари 2004 г. Попитани за прогреса, който са постигнали от началото на работата по Lost Paradise, създателите споделят, че са изготвили цялата история, оформили са героите и пъзелите. Завършили са първите два свята. Това намеква за сложна структура на вселената в Lost Paradise. За тези креативни откровения на въображението можем не само да предполагаме, че са населени с причудливи създания, за което подсказва и заглавието на играта (Lost Paradise т.е Изгубен рай), но и да ги видим в ранен стадий на разработка. Животните няма да говорят (както беше в Syberia). Ще срещате малки, космати, подобни на мравояди създания, камили с врат на жираф, с груби чупки, прегърбващи стойката им, сиви, подобни на слонове гиганти с четири бивни и без хобот.

Палатът Мадаргейн ще е входът към тези магически светове. Зад дебелите древни стени се крие тайно общество, обвързано с непознати ритуали, изпълнявани от векове насам. Основите му обаче са разклатени от заплаха, насочена срещу старинния Мадаргейн. Случват се необясними инциденти...

Полетът на фантазията продължава и в управлението на този странен свят. Кралят Родон – престарял диктатор, похабен от многобройните битки, които е водил – живее и управлява от подобен на гигантски град-кораб, който е и неговият



QUEST	
издател	White Birds Productions
сайт	www.whitebirdsproductions.com
излиза	средата на 2005 г.
платформа	PC



палат. Името му е е Черната ракла (The Black Coffer). Той е специално построен, за да може се придвижва по цялата дължина на реката и да помага на величеството да контролира всички свои поданици.

Главната ни героиня се казва Ан Смит (дебело подчертано от авторите: това не е поредната Кейт Уокър) е

дъщеря на зъл тиранин

(предполага се – на краля), която тръгва на загадъчното приключение с леопарда. Авторите казват, че емоционалната еволюция, която наблюдавахме в Syberia, не само присъства и тук, а е и многократно надскочена – историята ще ни доведе до нови дебри на съзнанието и до нови размисли за самите нас. Засега в официалния сайт на играта, насочващите към повече подробности въпроси са човъркащи съзнанието на Ан: „Той все още ли е животно?" и „Ще оправдае ли доверието ми?".

Авторите обещават, че в играта ще присъства насилие, магия, дивната красота на гордата природа, както и нейната жестокост. Но световете, които ще посетим, са и земни, човешки. И тук присъстват мръсните политически игри за власт, експлоатация на природните богатства, преговори с другите държави, разбира се, с едничка цел: лично облагодетелстване.

На предварителните скици на Sokal виждаме брадат мъж с тъмни очила, шапка и мистериозна усмивка на лицето. Хората вярват, че загадъчният мъж дърпа конците, че той стои зад всички политически игри. Мрачната фигура се сближава с Ан Смит. Какво да очакваме? Подкрепа или нож в гърба...? Други от интересните персонажи, с които играчът се сблъсква в началото на приключението си, са две загадъчни красавици...

White Birds Productions обещават сложни ситуации и пъзели за разрешаване. В интервю човек от екипа казва, че освен интересни загадки в стил Syberia, ще имате и такива, в които ще трябва да използвате помощта на леопарда. Той може да скача доста високо или да се промъква безшумно.

Lost Paradise е първият проект на още неутвърдената в гейм-бизнеса компания White Birds Productions. Syberia 2 – предходният проект на Benoit Sokal, е добър, но не истински оригинален както първата част на играта. Все пак и новото заглавие заслужава доверие. Лично аз го чакам с нестихващ интерес и нетърпение. Надявам се то пак да вдъхне живот на неповторимостта на първата Syberia и то по нов, оригинален начин. Все пак това не е Syberia 3, а съвсем свеж продукт, роден от съзнанието на гениалния Sokal, с нови светове и революционен замисъл. Това обещание за красиви идеи и глътка свежест на геймпазара би трябвало да се сбъдне към средата на 2005 г. В момента се водят преговори с издателските фирми, които да разпространяват заглавието по света. Авторите повтарят няколко пъти, че засега не е замислено продължение. Все пак признават, че ако бъде достигнат очакваният успех, може да издадат и следваща част. Ще поживеем и ще видим.

Лили Стоилова

Има само един път и той е към победата!

TOCA RACE DRIVER 2



В живота ми няколко игри са оставили доста трайни следи. Метафорично казано тези заглавия са дефлорирали моето пренебрежение към определен тип жанр. И са го направили така, че завинаги да ме пристрастят. WarCraft бе геймката, отворила очите ми за стратегиите в реално време. Първият шутър пък бе Half-a. И едва преди близо година и половина се появи играта, която да превърне рейсърите за мен от “еднотипни и скучновати” до това, което са за всички: газ до ламарината и кеф. Колкото и да е странно, поривът ми към бързите коли не бе подбуден от някой Need for Speed, а от игра, отхвърлена от толкова много аркейд-маниаци, като трудна и от толкова много хардкор фенове, като леймърска. Това беше първата TOCA. В нея имаше нещо по-специално: едно адски приятно ниво на реализъм и в същото време – достъчно аркейд-елементи, за да превърнат мен в истински виртуален ас (не ass, въпреки че според някои мои колежки винаги съм си бил такъв). Освен това имаше и история, имаше главен и симпатичен герой, към който да се привържеш. Имаше и много филмчета с разголени жени, а това винаги се харесва на хората, нали така?

RACE SIMULATOR	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 DVD
издател	Codemasters
сайт	www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC, Xbox

Десен мигач, сваляме ръчната и потегляме...

Ето че второто заглавие от поредицата е факт, ставайки прецедент в жанра от самото си излизане с уж почти непробиваемата си защита за копиране. И с това, че идва в DVD формат, което за жанра е доста голяма новост. Можете да си представите жизнерадостната ми възбуда, докато разпечатвах DVD box-а и чаках и последния kb от играта да се настани кротичко на моята машина...

След това ми се губят два дни. Играта буквално праща от новости. За незапознатите с първата част ще уточня, че в TOCA-та поемахте ролята на млад шофьор, решил да превърне лентяйския си живот в професионална кариера и да излезе от сянката на брат си. В крайна сметка той успява. Пътувахте по цялото земно кълбо, впускайки се в различни турнири, чието спечелване ви носеше чест и слава, както и солидни пачки. От време на време можехте да приемате предизвикателства от други шофьори и да карате в различни екзотични за рейсинг возила, като мини купър, фолксваген “костенурка” и т.н. или да тестдрайвнете някой прототип.

И ето, че историята продължава. В кариерния режим отново ще търчите из земното кълбо, приемайки офертите на различни отбори и конструктори да ги представяте в местните първенства. Разликата е, че вече има около 15 типа състезания, започвайки със стандартните обиколки на писта, минавайки през NASCAR, формула–болиди, ГТ сериите, маниашките състезания с мерцедеси, камиони и дори офроуд гонки.

Всъщност TOCA е една малка енциклопедия по рейсинг. Състезанията са лудешки и изпълнени с адски много адреналин. От една страна, това се дължи на нечовешките скорости, а, от друга - на пренаселването по платната. Дори в NFS Underground реално имаше още три други возила на пистите – неутралните коли след 130-я км/ч се превръщаха в статич-





Трета и ускоряваме

Подобно на Colin McRae Rally и тук времето за усвояване на управлението е доста в сравнение с Underground, но в същото време е по-малко от пословутото рали на Колин. Играта предлага два режима - нормален и про, като за втория има смисъл да се замислите едва след 100 000 км, прекарани из заглавия от жанра и ако сте горд притежател на волан и педали. Уви, клавиатурните "резки" завои са невъзможни без него. Колата реагира много по-реалистично, няма изпълнения като вземане на остър завой със 150 км/ч - напротив, на някои от по-големите нагиляния на трасето ще трябва да ползите с по 30-40 км/ч. А и – както вече споменах – не можете просто да се изръшкате напред, разпилявайки колите от колоната. Просто след това няма да можете да продължите състезанието.

Но веднъж свикнете ли, играта ви се отплаща стократно. Задъханите пистови изпълнения се редуват с различни моменти, в които имате малко време и спокойствие, за да отделите по един поглед на пейзажите около вас. Комбинацията от различни трасета със световноизвестни писти, пък е гаранция, че дори и да има дразнещ ви момент в даденo трасе, едва ли ще го врътнете повече от 10 пъти, а поне за мен това е плюс. Самите писти доста се разграничават една от друга дори и като архитектура. Ралитата например често ще провеждате по широки булеварди и магистрали. В някои от шампионатите пистата е тясна, но с широк банкет и дори да излезете в него, с малко умение и късмет ще можете да се върнете обратно в състезанието, без да губите позицията си. Градските състезания, пък са пълна противоположност на гореописаните – клаустрофобични коридорчета, в които едно непремерено даване на газ или превключване на скоростите ви забива в някоя от страничните стени и води до тотално задръстване на трасето.

ни предмети за заобикаляне. Тук освен вас на асфалта на моменти имате до 21 други коли, които на по-дълги състезания можете спокойно да се опитате да прецакате. Но внимавайте и с прекаленото блъскане. Защото колкото в играта на EA нямаше и грам демидж система, то тук тя не само присъства, но и оказва пряко влияние на геймплея. На моменти ми се е струвало, че карам не кола, а картонена играчка. Дори и много лек сблъсък може да навреди на окачването, скоростната ви кутия, аеродинамичността ви, спирачките, гумите. И в зависимост от повредата, и от това къде е станала, ефектите са от намаляване на бързината и заяждане на скоростите до пълна загуба на управление и разхвърчаване на гуми във всички посоки. А и картинката на размазан в стена Lexus може да докара по-върлите почитатели на коли до детски плач.

TUNNING

Преди състезание, както и в първата част, ще можете да тунинговате малко возилото си. В зависимост от терена и времето ще нагласявате твърдостта на окачването, височината му, положението на спойлерите (колкото са по-високо, толкова по-стабилна е колата ви, но набира по-бавно и има по-малка максимална скорост), вида на гумите. Например за пистово изпълнение в ясно време ще направя окачването максимално твърдо и ниско, с гуми за най-добро сцепление, като в същото време ще снижа спойлера на мах, получавайки максимално съотношение скорост/стабилност. А във ветровито и дъждовно време, но по пресечен терен, бих пробвал с по-меко окачване, за да поддържам по-висока скорост на бабунките, рискувайки занасяне или обръщане при влизане на по-висока скорост в завой.

Бррръм!

Автопаркът на TOCA е доста разнообразен. В него колите могат да се разграничат грубовато на пистови, спортни и стандартни. Към пистовите спадат формула-болидите и силно модифицираните фордове, аудита, мерцедеси и т.н. Към спортните слагам тези от ралитата. Между тях впрочем е и Mitzubishi Evo VII – втората кола на главния герой от "По-бързи, по-яростни". А сред нормалните ще намерите още една кола, позната ни от филма – американската гордост форд "Мустанг". Дори ще можете да участвате в специални състезания за тези четириколесни зверове с двигатели, изкъртващи ушната ви кал за секунди. Имаме си и камиони...

Спирачки

Като цяло играта е задължителна за всеки, който има бензин във вените си вместо кръв. Нарочно няма да се спирам върху визуалните благини, защото те зависят от конфигурацията ви. Но ако имате нужното, няма да се оплаквате. Геймката е малко по-трудна от повечето на пазара, но е и много по-интересна.

Георги Панайотов



NITRO FAMILY

В началото на месеца на пазара се появи нов шутър, който принадлежи към един изключително любим за мен поджанр. Аз го наричам "200 клика в минута". Обикновено това е темпото на натискане на бутона за стрелба. Всичко започва от DooM и Quake, за да се стигне до първа и втора серия на Serious Sam. Общото при тези игри е, че след всяко ниво задължително имаш мускулна треска на пръстите. Според някои това са безумни и безсмислени шутъри, но те просто не могат да оценят удоволствието от old school неангажиращото пуцане на воля из красивите нива.

След толкова предварителни думи е време да обявя основната тема на настоящата статия, а именно новият продукт на ValuSoft, наречен Nitro Family. Това определено е игра, която изненадва в много отношения.

Отново в мрачното бъдеще

Ще започна със сюжета. Действието се развива в недалечното бъдеще. Предвижданата от всички днешни експерти драматична промяна на социалната среда, предизвикана от съсипването на природата по цялата планета, вече се е случила. Все повече хора започват да страдат от глобален стрес и психически разстройства, породени от безизходицата. За всички тях е предназначен така нареченият Healthy Family (Здраво семейство) – високорисков и легален наркотик, който става изключително популярен. Дотолкова, че се превръща в необходимост, за да могат стресираните модерни хора да преживяват. Тази нова дрога, освен че има няколко сериозни странични ефекта и е извънредно трудна за отказване, съсипва тотално здравето след десетина години. Хората, които използват Healthy Family, стават безразсъдни и брутални.

FIRST PERSON SHOOTER

графика		 1 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	ValuSoft	
сайт	www.nitrofamily.com	
хардуер	Pentium 733 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 8.1	
платформа	PC, Xbox	





Те започват да се наричат Последователи, а тези, които не взимат наркотика – Трезвеници. Последните се опитват да се дистанцират от пристрастените...

Така започва войната. След безсмислената и безкрайна касапница Golden Bell – производителят на Healthy Family, и Последователи поемат по свой собствен път, като заживяват под земята. Босът на наркокомпанията – Жан Луис Бланк, обаче се оказва човек, който не се предава лесно, воден от своето непреодолимо желание да управлява света. В отчаян опит да открие начин да се пребори със страничните ефекти на дрогата, той най-накрая изобретява лечение, което мистериозно се нуждае от телата на бебета, за да се завърши процесът на производството.

Именно тук настъпва обратът. Golden Bell изкопават собствения си гроб, когато отвличат Red Chief Чопски – двегодишното дете на известния ловец Виктор Чопски и неговата съпруга Мария. Дали тяхната несломима воля да намерят сина си и ловният им опит ще им помогнат да унищожат Golden Bell и да спасят света? Това зависи само от вас. Защото именно чрез Виктор ще се включите в играта.





Зарибяващ геймплей

Геймплеят е един от най-интересните и добри компоненти на играта. Разработчиците от дизайнерското студио ValuSoft, което от известно време е част от THQ, са решили да се доверят на изпитания и световноизвестен енджин на Serious Sam. Това до голяма степен обуславя и развитието на действието. Отново има огромни масовки, които се редуват с лутане из гигантски замъци.

Обикновено основен проблем ще е липсата на муниции. Просто няма да смогвате на пълчищата врагове. Може би най-интересната новост в играта е, че всъщност няма да сте сам. Вашата любима Мария ще бъде навсякъде с вас и то буквално. По време на търсенето на хлапето мацката се вози на конче на гърба ви. Но това не значи, че ви е в тежест, напротив. Тя има няколко функции. Най-важната е да ви пази гърба. Всеки враг, имал наглостта да се приближи на метър-два от вас, ще бъде обезглавен от точния ѝ камшик.

Другата ѝ задача е да унищожава масово враговете, чрез така наречената hyper-bombing система. Мария ще ви покаже какво всъщност значи терминът "бомбен килим". Тя може да лети с помощта на реактивна раница и от въздуха да бомбардира периметъра. Това е незаменимо, когато лошите младежи станат прекалено много. След като изстреля бомбите си, тя отново каца на гърба ви.

В тази игра можете да използвате така наречената dual-hand система за оръжията. Това означава, че всяка ръка може да използва различно пушкало. Мечтата на всеки геймър е осъществена. Вече няма нужда непрекъснато да сменяш оръжията, просто зареждаш една базука и една помпа и си готов дори за изчадията от Ада.

Дългоочакваната Mid-air комбо система също най-накрая се появява. Тя се включва, когато непосредствено редувате изстрели с двете помпи. По този начин можете да вдигнете във въздуха всеки враг. Още по-хубаво става, когато направите няколко последователни комбоатаки – тогава изпадате в състояние на еуфория. При него времето забавя своя ход, а темпото на стрелба се увеличава. Много прилича на специалните ефекти с bullet time в Max Payne, но има и една съществена разлика. В Nitro Family се намалява и гравитацията. Естествено, само за вас. Това ви позволява да правите невероятни маневри из въздуха, като единственият въпрос е как по-зрелищно да направите headshot на максимален брой врагове. Не мога да се сдържа да не цитирам как авторите на играта описват този режим на официалния сайт: "Когато радостта от убиването повиши вашия адреналин твърде много, красива халюцинация ви очаква за още повече сила и удоволствие". Това спокойно може да е рекламното мото на някой масов убиец.

Разнообразие от персонажи

Сега е моментът да се спра по-подробно на героите, с които ще се сблъскате в играта. Вече споменах някои от тях, но сега е време за малко по-подробна информация.

Ще започна с главното действащо лице Виктор Чопски. Той е надарен със свръхчовешка сила и е най-добрият професионален ловец от известната фамилия Чопски. Любовта му към Мария успява да уравновеси импулсивния му характер, което го прави още по-опасен. Вторият по важност персонаж е този на Мария. Преди да се запознае с мъжа си, тя е била укротител на диви зверове в популярно цирково шоу в Лас Вегас. Нейната силна интуиция винаги ѝ помагала да дава правилни съвети на Виктор в напрегнати ситуации. За техния син няма какво много да се каже, освен че има неизчерпаема енергия.

Основният опонент е Жан Луис Бланк. Той определено не е за подценяване. Когато след колежа започва работа на Уолстийт, веднага забелязва неограничените перспективи пред фармацевтичния бизнес. За няколко години успява да създаде легална корпорация, която може да произвежда и да продава наркотици. Неговата армия от пристрастени, с която ще се борите, се състои от 23 вида различни персонажи. Друг важен участник в играта е нелегалната дилърка на оръжие Лиса. Тя стои на различни възлови места по картите и всички покупки и ъпгрейди на пушкалата минават през нея. Естествено, плащате си като пичове. Всички оръжия в играта изглеждат доволно футуристично, но все пак лесно може да се разпознаят стандартните типове – помпи, автомати и т.н. След като вртнах Nitro Family, съм убеден, че играта със сигурност ще допадне на всички фенове на old school шутърите. Всичко в това заглавие напомня за най-добрите класически заглавия от FPS жанра. От историята през графиката, та до геймплея. Голям плюс е наличието на приличен мултиплейър. Естествено, като всяко нещо, създадено от човека, и тук има бъгове – саундтракът на играта е отвратителен поне според моите критерии. Това обаче не е болка за умиране, винаги можете просто да го изключите. За финал ще обобщя, че въпреки този недостатък, играта определено заслужава да ѝ отделите поне един-два уикенда.

Димитър Трифонов – Димо





SÖLDNER
SECRET WARS

Съмнявам се, че хората, на които все още не им е писнало от постоянните приказки за борба с тероризма, са много. Напоследък това – заедно с Абу Гариб – са едни от най-актуалните теми. В играта, която имам намерението да ви представя, отново става въпрос за екстерминиране на терористите. Но по малко по-различен от възприетия досега начин.

Действието в Söldner: Secret Wars се развива през недалечната 2010 година. Според разработчиците на този 3D-шутър по това време големите световни сили, като Америка и Русия, вече са се уморили от неспирната война с тероризма и въобще – с разрешаването на конфликти от всякакъв тип. В близкото бъдеще вече не се разчита на многолюдни атаки, осъществявани посредством многобройни тежковъоръжени армии, които предизвикват страх и ужас най-вече сред цивилното население. Хората, които стоят начело на страните, воюващи с тероризма, стигат до извода, че много по-икономично и най-вече – по-ефикасно, е да се обучават

малки групи от перфектно подготвени за всякакви ситуации войници

които да изпращат на мястото на конфликта и да го решават, без да се вдига прекалено много шум.

Основната идея в Söldner: Secret Wars е да поемете командването на една такава добре обучена и въоръжена с всевъзможни оръжия група. Вие и вашите братя по пушкало ще обикаляте из най-горещите точки на земното кълбо и ще се изправяте пред най-различни като тип и ниво на трудност задачи. Преди да се впуснете в екшъна обаче, имате възможност да създадете войник по свой собствен вкус и подобие. Макар и само визуално, боецът може да бъде променен изцяло. Като се започне от лицето, дрехите (панталон, горно облекло), мине се през очилата, шапката и наколенките и се стигне до раницата на гърба ви. Ако ви се занимава да изпробвате всичките възможни варианти на цялостната ви визия, ще трябва доста да се потрудите, защото комбинациите са десетки хиляди.

Вашата бърлога

При започването на соловата игра ще се озовете на място, което ще трябва да приемете за своя база. Докато се озъртате наоколо, ще забележите джип, сателитна чиния (която се явява ключова за по-нататъшната ви игра, защото чрез нея ще избирате мисиите, които да изпълнявате) и неща, наподобяващи бункери. Последните служат за попълване на вашия арсенал и за набавяне на наземни и въздушни превозни средства.

На всеки от тези "бункери" е лепнато отделно изображение, което показва тяхното предназначение. На един от тях се мъдри картинка с пистолет. В него ще можете да се въоръжите – било то с пистолет, снайпер, карабина, гранатомет, гранати и т.н. или да се екипирате с аптечки и куп полезни джаджи от сорта на очила за нощно виждане. На друг пък е изобразен хеликоптер. Чрез този "бункер", както може би вече се досещате, ще се сдобиете с въздушно превозно средство. Неговото предимство е, че преценявайки разстоянието до точката на изпълнение и вида на задачата си, ще можете да подберете най-удачния за тази цел начин на транспортиране. Ако държите да се движите по земята, ще трябва да използвате третия "бункер", в който се намират най-различни видове джипове, танкове и дори ужасяващият руски БТР.

Натискайки бутона "Use" в близост до сателитната чиния, за която ви казах по-горе, ще се появи меню, в което първоначално има шест мисии. Те са разпределени по типове (унищожи, спаси и доставн), цел (предмет, човек, превозно средство), място и награда.

TACTICAL SHOOTER

графика	■■■■■□
звук	■■■■■□
геймплей	■■■■■□
общо	■■■■■□
	1 CD
издател	Wings Simulation / Jowood
сайт	http://soldner.jowood.com
хардуер	Pentium 1.4 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows XP/2000/98/ME, DirectX 9.0
платформа	PC




Ликвидиране на терористи по малко по-различен начин

жете да

разрушавате почти всичко

което очите ви фиксират. Например, докато се дундуркате на танка, ще сте в правото си съвсем небрежно да бутате дървета, да сваляте огради и да минавате едва ли не откъдето си поискате. А включите ли в действие и свое по-мощно оръжие, няма да е проблем да лишите дадена сграда от някоя друга стена или без никакви усилия да я надупчите като швейцарско сирене (с тази разлика, че образувалите се отвори ще са с доста фрапиращ размер). Това прави играта в мултиплейър много напрегната и интензивна, защото шансът някой от опонентите ви да се скрие някъде, дебнейки със снайпер, е много малък поради простата причина, че читаво укритие не оцелява много време.

Отговорността носи привилегии

Натоварвайки се с отговорността да ръководите екип от професионално обучени войници, вие получавате и някои доста полезни привилегии. И в сингъл, и в мултиплейър командирът на групата ще може да се възползва от постоянно обновяваща се сателитна карта на местността. Тя ще ви помага да избирате най-удачния път за настъпление или място за укритие в зависимост от ситуацията. В мултиплейър режима това е едно полезно нововъведение, което прави играта достатъчно интересна дори и за тези, които не са надарени със стратегически наклонности или пък току-що прохождат в жанра.

Въпреки че Soldner се побира само на един диск, тя е доста взискателна по отношение на хардуер. При първоначалното пускане на Celeron на 2.4 Ghz, 256 DDR RAM, GForce FX 5600 256 RAM, се наложи да изчакам няколко минути, за да видя основното меню на играта. Да не говорим, че ми отне поне още десет да достигна до момента на същинската игра, когато бях доста изненадан от непоносимо насичане. Проблемът се оправи, когато добавих още 512 DDR RAM към конфигурацията и играта тръгна като по вода.

Не мога да не спомена, че Soldner: Secret Wars разполага с много добра графика. Хеликоптерите, танковете и другите превозни средства са пресъздадени максимално истински, а пространствата, в които ще се мотаете, радват окото. Всичко изглежда истинско и красиво. Експлозиите, климатичните условия и дори прахта, която се вдига зад вас, докато шофирате, също ще допринесат за приятното усещане по време на игра.

Конец

Като цяло Soldner: Secret Wars е мултиплейър-ориентирана. Тя ще ви даде възможност да джиткате с ортаци както офлайн, така и онлайн. Играта поддържа до тридесет и двама души в мрежови патаклами, а в специалните сървъри броят им може да достигне и до сто двадесет и осем.

Общо взето играта си заслужава, но трябва да спестите някой друг лев, който да оползотворите в закупуването на още малко RAM памет за вашето PC. Поне тези високи хардуерни претенции имат покритие, когато става дума за визията и геймплея. Защото, както ни е до болка познато, има игри с гигантски изисквания, които въпреки всичко не блясват с нищо интересно и качествено. Soldner: Secret Wars е чудесен мултиплейър шутър, който има потенциал да измести някои от големите имена в жанра или поне да се нареди до тях.

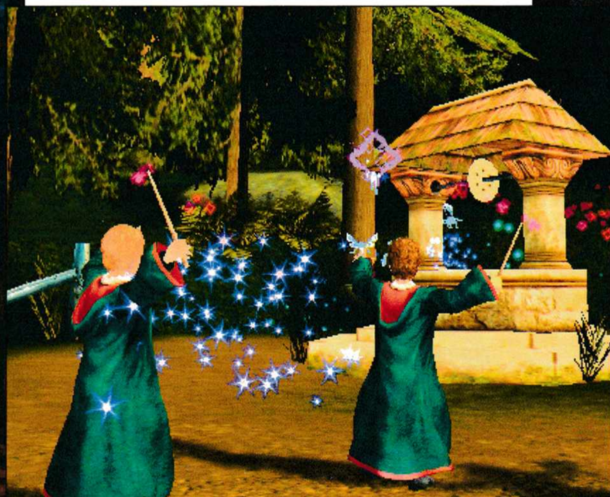
Асен Георгиев

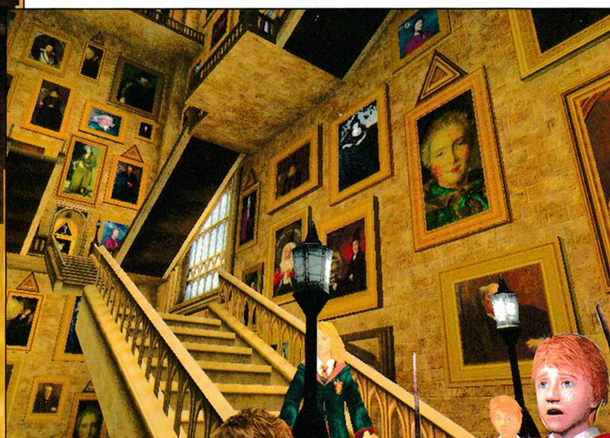


Something wicked this way comes...*

Ако събитията в заобикалящата ни цивилизация продължат в същия дух, развлекателните части на множество антиутопии а ла "451 по Фаренхайт" ще станат пълна реалност. В наши дни една-единствена добре продадена книга е в състояние да създаде цяло стадо деривати – като се започне от безумно скъпи филми и се стигне до тениски, пластмасови изделия и определени видове шоколадчета. Прекрасното доказателство за това е и настоящото трето комерсиално избухване на тема Хари Потър. Филмът се задава, тоновете полимери се леят в съответните калъпи, а една голяма акула – ЕА, добрала се до правата за геймпродукт по темата, издаде и редовната геймка под всеобединяващото име Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (HPPA).

ACTION ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Electronic Arts
сайт	http://www.eagames.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0
платформа	PC, PS2, Xbox, GameBoy, GameCube





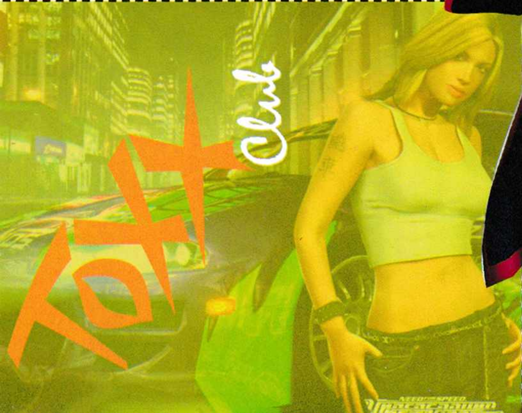
Ако приемем, че сме прекарали последните години в някоя пещера и че единственият Хари, за който се сещаме, е отдавна проскубан папагал, бихме могли да забележим следното: HPPA е учудващо прилична екшън-адвенчър игрица. На захваналия се с нея индивид са предоставени трима обучаващи се магьосници, които се изправят пред определено стадо злобари и могъща черна магия. Човечетата попадат под вашия пряк контрол – тичат, подскачат и употребяват заклинания в симпатично големи количества. От своя страна, основното задължение в геймката, водещо до финалните надписи, е успешното изпълнение на лист от няколко различни задачки.

Пътят на Магьосника

На пръв поглед развитието на историята в новото произведение е прилично нелинейно. За съжаление реалността е малко по-мрачна. Голямото "разнообразие" се свежда най-често до две реални опции и трета, която би включвала почти безсмислено лутане из вътрешностите и околностите на играта. Орязването в свободата има и няколко други измерения. На първо място из по-голяма част от времето и трите герои се движат заедно, но за съжаление превключването между отделните персонажи се извършва автоматично от играта и не подлежи на пряк контрол на играещия.

Положението при директните действия, извършвани от наша милост, е същото. Въпреки че Хари, Рон и Хърмаяни владеят няколко различни вида магии, заклинанията, които могат да се пускат в определен момент, се определят отново от геймката. Повечето пред-

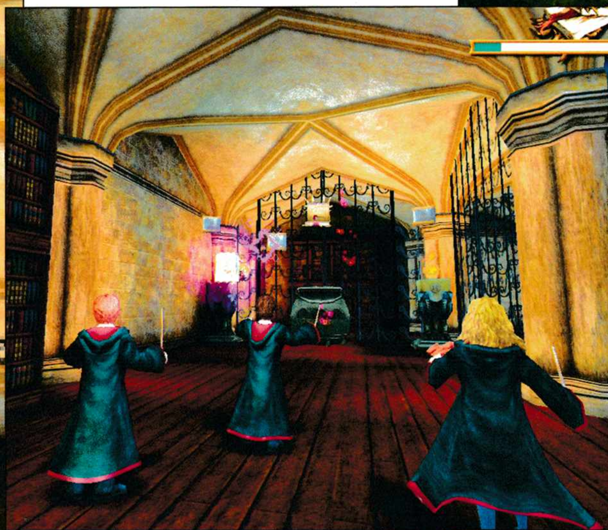


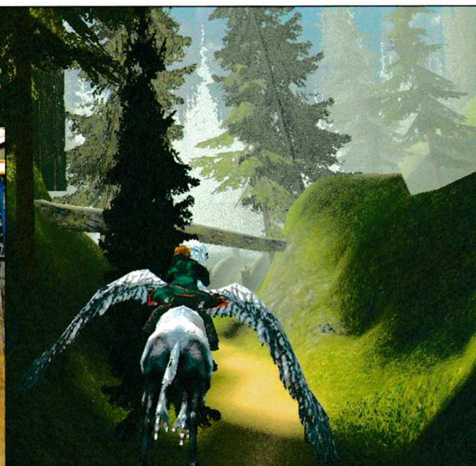


* *Нещо лошо (порочно) се задава...*

мети допускат само едно (в редки случаи две, но последователни) въздействия, които могат да им бъдат приложени. Пример: ако имате нещо за преместване, ще се появи само преместващата магия, а целият останал арсенал (замразяване, отключване и т.н.) ще изпадне в тотална немилост.

Въпреки тези грубовати вмешателства в свободната воля на джиткане, HPPA е всичко друго, но не и дървена игра. Авторите са успели да оплетат доста добре различните задачки, пред които се изправят героите. Редуването на по-агресивни, динамични и насечени елементи с по-бавни филмчета и разходки е много добро.







Подходяща за всеки

Друг, характерен за настоящата геймката елемент, забелязващ се от самото начало, е силното безкръвие и съобразяване с всякакви безумни възрастови стандарти. За разлика от някои попресни игрички, които могат да послужат за настолно помагало на някой садистичен касапин, най-ужасното нещо, което можете да видите в Harry Potter, е стилизирано взривяване на замразен саламандър.

Номерът с "детското" ориентиране на играта е особено силен и при евентуалното умиране на някой от подвластните персони. В случай че един от юнаците (или девойката) загине, следва кратко примигване и преминаване към последната автоматично сейвната точка.

Единственото малко минусче, което опорочава геймплея на HPPA, е едно от допълнителните изпитания: за да се постигне максимален резултат и да се съберат всичките бонусчета, играчът е принуден да се самоубие и респаунва поне три или четири пъти. Работата е там, че Хари трябва да се пусне по пързалка с разклонения, във всяко от които има по някой шукаритет, който, веднъж взет, си остава в инвентара независимо от това дали кандидат-магьосникът ни ще загине в следващите пет секунди или не.

Приказни злодеи

Един от най-забавните странични елементи на играта е възможността за събиране на картички с изображенията на различни магически персони и създания. Артефактите от вида се добиват на много места по време на действието – при изпълнение на дадена задачка или откриване на някое тайно място. На пръв поглед опцията е скучновата, но ако разгледате добитата колекция и прослушате прилежащите текстчета, можете да изпаднете в тих възторг. Сред съществата, които присъстват, бихте могли да откриете класически антагонисти, като Баба Яга (според играта Babajaga), Голиат, мащехата на Снежанка и т.н.

Визуализатус ет Аудиус

Графиката и звукът на играта са повече от прилични – Азбаканският затворник мяза на перфектен полуфабрикат с лъскава опаковка и леко сухо съдържание. Предоставените картинки и писукания не изобилстват от прекалено префърцунени ефекти, но въпреки това биха отговорили напълно на почти всички очаквания. Приятна последица от това "облекчение" е, че дори при най-големите мелета, геймката върви сравнително леко, а зареждането на отделните моменти е доста бързо и безпрепятствено.

Двете малко смешни и отчасти трагични неща във визията, или по-скоро аудиото на играта, са гласовете на двете момчета и озвучаването при магиите. Проблемът е в това, че репликите на Хари и Рон явно са дублирани от доста възрастни мъже. Ефектът от това, поне в началото, е сравнително стряскащ. Второто ужасно нещо при озвучаването са мелетата – в много случаи и трите герои мятат заклинания като луди, при което слуховият нерв на нещастния играч бива затрупан от монотонни, но доста истерични, високи и многобройни вълшебни реплики.



To be continued...

Въпреки че може да прозвучи леко еретично, бих препоръчал Harry Potter and the Prisoner of Azkaban практически на всеки. Настоящата игра е изключително лека и добре балансирана. Изджиткването ѝ няма да отнеме много време, а и определено би било добро освежаване дори за някои поверсели и пристрастени към WarCraft, Championship Manager (или там каквото си харесате) хора.

Сергей Ганчев

Besieger

Nihi novi sub sole*

Besieger е типична ролева реалновремева стратегия. С изключение на група микроскопични екстри, в нея няма да откриете нищо ново. Нищичко, с което да не сте се сблъсквали досега в едни от най-играните заглавия в жанра, като WarCraft III, SpellForce и поредицата Warlords Battlecry. Ако вече сте прочели статията за Perimeter от този брой, ще знаете какво е мнението ми по въпроса за опресняването на реалновремевите стратегии. Така че най-добре ще да е, ако преминем по същество.

Магия, фантазия и митология – 3 в 1!

Място на екшъна – Скандинавия. Време – преди много, много години. Кога точно? Никой не си спомня, беше отдавна. Няма проблеми, нали? Добре. Тогава позволете ми да ви запозная с главните герои в приключението. Това са: Конин (професия – крал на кимерийците; най-голямо желание – легендарният меч Кром), Мара (професия – принцеса, сестра на Конин, а в свободното си време – зла магьосница; най-голямо желание – да завладее света) и Бармалай (професия – викингски вожд; най-голямо желание – да намери чука на Тор и да спаси света). Готини образи, определено. Добре е да си допаднете един на друг, защото ще ви се наложи да се виждате честичко.

И така в една мрачна скандинавска нощ, докато Конин кръстосва пътищата с надежда да се събере с оръжието на своя живот, Мара изковава коварен план. Тя узурпира кимерийския трон и напада столицата на викингите, изравнявайки я

* *"Нищо ново под слънцето" – латинска поговорка*

ROLE PLAYING STRATEGY		
графика		 2 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	DreamCatcher / Primal Software	
сайт	http://www.besieger.com/	
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM	
софтуер	Windows 98/ME/XP/2000, DirectX 9	
платформа	PC	

със земята и стъпкващи крехкия мир, който някога е съществувал между двете раси. Междувременно Бармалай не подозира за падението на своя народ. Той е натоварил викингския си задник на един дирижабъл и с помощта на няколко берсеркери се е отправил на приключение в търсене на любимия си чук. Но след технически проблем летателният му апарат се разбива върху главата на неориентирано огре (голямо и тъпо чудовище, което в свободното си време обожава да удря неща със своята бухалка – найвече човешки глави), разгневявайки неговите събратя. Тук започва и







Вашето приключение

Първоначално главният герой на кампанията ще бъде Бармалай, който е единствената надежда на викингите за ново начало, след като столицата им е опустошена. По-късно ще се превъплатите и в Конин, който, от своя страна, ще трябва да напляска сестра си заради нейното своеволие и ще се опита да възстанови мира по своите земи.

Общо взето цялостната идея в геймплея на Besieger е следната – създавате добре укрепен град, превръщате населението му във воиници и наковавате кратуните на враговете си. За съжаление начинът, по който се осъществява тази стандартна процедура, не се различава почти по нищо от останалите ролеви реалновремеви стратегии.

Къщите са основните постройки в Besieger. Те са нещо като фермите на хората в WarCraft, но с тази разлика, че от тях ще никнат автоматично определен брой напълно възмъжали работници. С тяхна помощ ваша милост ще има удоволствието да развива базата си, създавайки нови сгради и събирайки ресурси. Но работниците са и основният източник на бойна сила. Ако ги изпратите в специална за случая сграда, те ще се въоръжат с най-нов модел доспехи и оръжия. Т.е. всеки един труженик има потенциала да бъде конвертнат в различен клас военна единица. Принципно всяка една от двете раси в играта –

викингите и кимерийците

имат строго определен набор от сгради и юнити. Но това е само привидно. Те не са достатъчно различни една от друга. С малки изключения, повечето им единици изглеждат и се държат по един и същи начин. Така че има какво още да се иска от Besieger по въпроса със специфичните особености на всяка враждуваща фракция.

Като всяка себеуважаваща се ролева стратегия, и в тази единиците трупат опит, качват нови нива и стават по-добри. Затова е препоръчително да цените живота им малко повече. Колкото по-дълго ги задържите на този свят, толкова по-добра работа ще ви вършат на бойното поле. Що се отнася до главните герои (Бармалай и Конин) – това са местните VIP-ове. Те ще бъдат с вас през цялото време в съответните кампании и ако умрат, губите. Това, което ги отличава от останалите бойни единици, е, че и двамата имат специални аури, които дават бонуси на юнитите, намиращи се в техния обхват.

Освен за събиране на ресурси, строене на нови сгради и създаване на бойни единици, работниците служат и за оператори на всякакви видове

обсадни машини

които, както и самото заглавие на играта подсказва (на английски besieger означава буквално "обсаждаща страна"), играят ключова роля в цялостния геймплей. Викингите например имат хора, нарамили стълби, чиято цел е да ги лепнат за противниковите стени, така че армията ви да може да преодолее непристъпните каменни зидове. Или пък най-различни дървени машинарии, с които направо да сринете всякакви налични укрепления.

Обсадите са и един от най-готините моменти в Besieger – нещо, върху което обаче разработчиците трябваше да отделят малко повече внимание. И тогава вероятно играта им щеше да поизпъкне по свой начин над останалите заглавия в жанра.

3D Скандинавия

Визуално Besieger е разкошна. В това отношение тя е напълно ъп ту дейт. Няма да ви занимавам с техническите характеристики на 3D енджина – просто е безсмислено, а и половината от тях са напълно неразбираеми. Вижте само скрийншотовете от играта и няма да имате нужда от допълнителни убеждения. Авторите ѝ са решили проблема с камерата доста практично. Имате три възможности. Първо – да получите пълен контрол над гледната точка – въртене на 360 градуса, зум, отдалечаване и пр. Но можете и да я центрирате на определено място над терена и да имате контрол над нея единствено за приближаване и отдалечаване а ла WarCraft III. И на последно място можете да изберете група единици и да активирате т.нар. Follow Mode, което означава, че камерата ще ги следва по петите им абсолютно навсякъде.

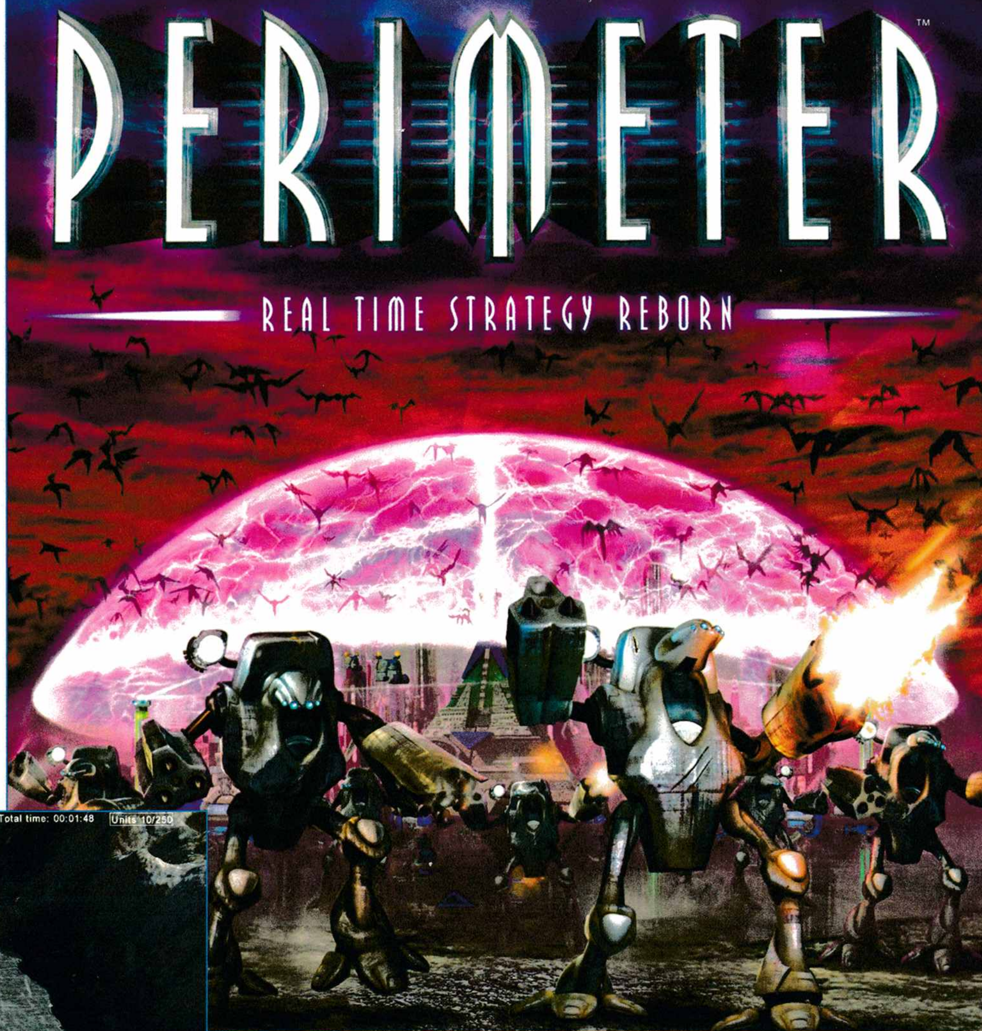
Полезно хрумване е да виждате къде точно се намира курсорът на мишката на мини-картата (което е доста полезно при подобни напълно триизмерни игри, които позволяват всякакво въртене на гледната точка и по този начин объркват ориентацията на играча).

Besieger е заредена и с някои от най-готините илюстрации, които съм виждал досега в PC творение (след WarCraft III, Heroes of Might and Magic III и SpellForce). Те придават чар на играта и спомагат за пълно потапяне в нейния свят, поне за мен.

Може би се чудите защо оценките за геймплей и общо са толкова ниски. Много просто – както ви казах в самото начало, Besieger не се отличава почти по нищо от заглавията в жанра. Няма с какво да изпъкне сред тях. Макар и добра, тя е просто една напълно стандартна ролева реалновремева стратегия.

Владимир Тодоров

Опит за нещо различно



Разковничето е в експериментирането. От колкото повече различни гледни точки разгледаме един геймжанр, толкова по-добре. Затова Codemasters и разработчиците от K-D Lab заслужават едно кашонче с близалки, като награда за склонността си към новаторство. Но не е достатъчно само да имаш няколко добри и оригинални хрумвания. Трябва да знаеш и как да ги натикаш в играта си така, че да не стигне до ситуацията "отиде коню у реката" (или както се казва на английски: "the horse went into the river" :)). А точно с този проблем Perimeter не се справя много удачно.

Първото нещо, което започна да ме гложди по повод тази игра, беше произходът на нейното име. Аджеба 'къф е този периметър? В крайна сметка се оказа, че след десетки години на интелектуални напъни, това е най-голямото откритие на една разумно мислеща и напреднала в технологично отношение цивилизация, която преди много години е напуснала Земята. Сега обаче нейните жители се изживяват като



междугалактически номади

които пътуват от един свят на друг с надеждата да се измъкнат от лапите на орда чудовища, известни повече като Бича, които никнат от земята като бурени. Говори се, че последните са се родили от мислите и страховете на човекоподобните създания с една простичка и банална цел: да изтребят до крак майките и татковците си. Единственият ефективен защитен механизъм срещу тези твари е т.нар. периметър – силово поле, което предпазва градовете на номадската цивилизация от постоянните набези на Бича. Ваша милост се вписва в цялата тази ситуация като основен водач на "другите" хора по пътя им към нов, безопасен, плодотворен и лишен от присъствието на чудовищата свят.

Като геймплей Perimeter се отличава с няколко доста оригинални идеи. На първо място това е свободата

да преобразувате терена в реално време

Пресоването на хълмчета и изтриването от лицето на земята на различни дървоподобни растения се прави с една-единствена голяма цел. Когато промените фейса на терена с помощта на специални за този случай единици, ще можете да построите върху него енергийни ядра, които да смучат от пауъра на дадената планета. И колкото повече земя сте преобразували, толкова повече енергия ще извличате. По този начин захранвате с ток всяка постройка в своята база, чиято сърцевина между впрочем е т.нар. Frame – космически кораб, дом на стотици хиляди души, които разчитат на вашата защита. За да действат максимално ефективно, енергийните ядра трябва да бъдат свързани с кораба. Така те образуват нещо като особена електрическа верига помежду си. Ако тя бъде прекъсната, ще изложите въпросните ядра на реална опасност. Например врагът може или да ги унищожи, или да ги свърже със своята основна сграда и по този начин да ги плени.

Ядрата са важни, тъй като извличат основния ресурс в играта – енергията. С негова помощ правите абсолютно всичко: конструирате сгради, създавате единици, захранвате стационарни оръдия и най-вече – давате сила на

периметъра

Както вече казахме, той е най-ефективната защита срещу Бича и въобще срещу всеки, който сметне за необходимо, че иска вашата кожа (освен чудовищата и вас, в играта има още две независими фракции, всяка от които е надарена със свои собствени единици и сгради). Това е и другата, особено интересна идея в играта. Периметърът е силово поле, което се образува или над всички, или над отделни енергийни ядра (това зависи

REAL-TIME STRATEGY

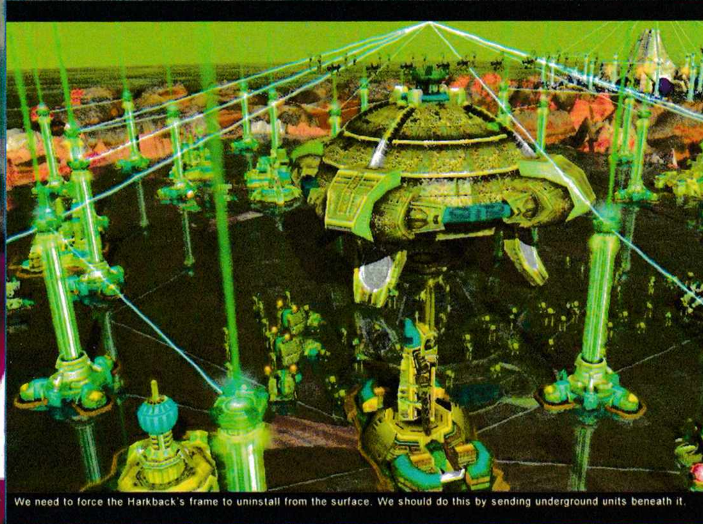
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Codemasters/ K-D Lab
сайт	www.codemasters.com/perimeter
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0b
платформа	PC



1 DVD

от вас) като по този начин защитава напълно сградите наоколо. За съжаление обаче неговото поддържане изяжда адски много ток, така че той не може да се задържи твърде дълго. Демек не разчитайте враговете ви да си блъскат главите в него и да се самоунищожават, а вие да си клатите краката в своя космически кораб, пиейки синтетична водка и ядейки деликатесна манджа, която само преди секунди е била малко кубче с размери два на два сантиметра. Ще трябва да създадете армия и да унищожите противниковата база.

За тази цел разполагате с няколко основни единици – войници, офицери и техници, които могат да бъдат смесвани в други, по-високи класове бойци с помощта на т.нар.


We need to force the Harkback's frame to uninstall from the surface. We should do this by sending underground units beneath it.

наноморфна технология

Това е нов и доста оригинален начин за произвеждане на по-мощни юнити. Например трима офицери образуват един снайперист. Един футуристичен танк пък изисква двама войници и осем техници. А един смукач на енергия – цели дванадесет техници. Най-общо казано идеята на тази наноморфна технология е следната: в колкото по-висок клас единица желаете да превърнете основните юнити, толкова по-голям брой от тях ще трябва да използвате. Perimeter печели по точки най-вече с това, че позволява да преобразувате единиците си по всяко време и да им връщате истинския облик, когато пожелаете. След това отново можете да ги трансформирате в друг клас боец, дори пред самата база на противника. Така сте способни да оформяте армията си в зависимост от конкретната ситуация и от това с какви точно сили разполага врагът.

Можем да заключим, че единиците в Perimeter са доста интересни като дизайн. Някои от тях се търкалят по земята, други прехвърчат във въздуха, а трети се придвижват под повърхността на терена.

Вампирски изисквания

По отношение на системните изисквания Perimeter е като току-що новородено сополиво сукалче, което цоца от ресурсите на PC-то ви с всички възможни сили. Няма какво да си говорим – играта е красива. Предлага готини ефекти, добре рендвани единици (за да видите някои обаче, ще трябва или да притежавате изследователски наклонности, или да се въоръжите с лупа), детайлен терен, дрън-дрън... Но тя едва ли ще върви гладко на машини с по-малко от 512 мегабайта RAM и доволно нов модел видеокарта, която струва поне сто долара. Въобще цялостните изисквания на Perimeter са меко казани ненормални.



Тази стратегия битува на едно цяло-целеничко DVD и прави инсталация от порядъка на три гигабайта и половина. Това се равнява на почти четири пъти повече от инсталацията на WarCraft III. А както добре знаем, количеството и качеството не са първи дружки.

йарК

И трите основни идеи – преобразуването на земя, периметърът и наноморфната технология, звучат доста примамливо. И на практика изглеждат така. Но впечатлението от тях може бързо да се развали от липсата на достатъчно ясен туториъл, от адски малките, абсолютно пусти и еднотипни карти, върху които протича действието, от леко плоските и еднообразни мисии в кампанията, в които през по-голямата част от времето ще трябва да отблъскваме набезите на рояци от грозни твари и т.н. Накратко – има добри хрумки, но те са лошо вплетени в цялостния геймплей на играта.

Perimeter можеше да бъде и по-добра. За съжаление тя има доста тромав и недостатъчно усъвършенстван начин на игра. Въпреки това ви я препоръчвам. Вижте я от чисто любопитство поне заради нейния мултиплейър. Защото Perimeter е опит да се направи нещо по-различно, макар и не напълно успешен.

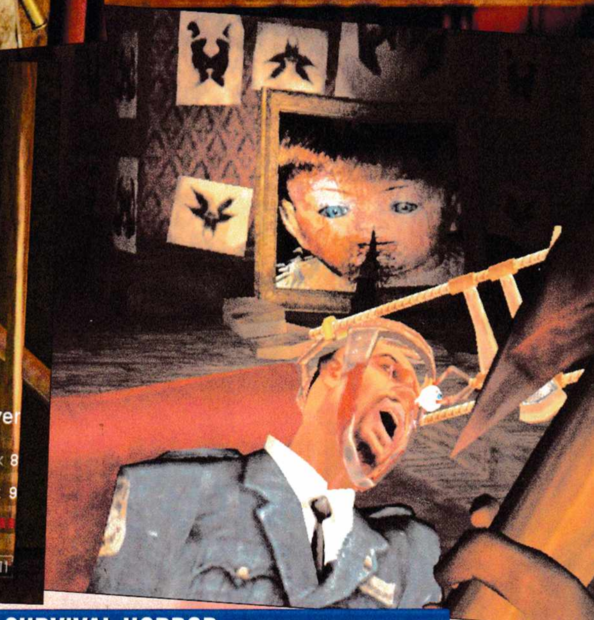
Владимир Тодоров

"Господи, помогни на звяра в мен!"

THE SUFFERING

Когато за първи път си пуснах The Suffering, почти веднага си казах с отегчение "Поредният Manhunt :(". След около 15 минути вече бях с коренно различно мнение и със замислено изражение, чешейки се по едва наболата брада, се запътих към ключа на лампите, пускайки успокояващата светлина в стаята си. След около още 15 минути включих и нощната лампа до компютъра. След близо час реших, че 3 след полунощ определено е неподходящо време за тази игра. Три дни по-късно мога с ръка на сърцето да ви кажа, че това е един от най-добрите сървайвъл хоръри, попадали ми под ръка. Игра, която горещо препоръчвам на всеки, който обича жанра, добрите страшни истории и здравия сюжет, който обаче не е за хора с крехка психика. Сега остава и надеждата кошмарите, оставени ми от нея, да не ме преследват твърде дълго...



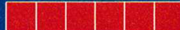


"Тих затворнически блус"

Името ви е Torque. Гаден рецидивист, убил жена си, удавил единия си син във ваната и изхвърлил другия през прозореца. Преместен сте в държавния затвор Abbot, където ще излежите доживотната си присъда. И все пак има нещо странно около касапницата – вие сте единственият й свидетел, но на мястото на кървавите спомени стои една дупка. Не сте сигурен дали сте го направили или не.

Малко след като ви вкарват в килията, лампите изгасват. Хриптене, подобно на това от "Хищника" оглася целия затвор, сенките започват да се раздвижват. Първо пада един от гардовете – две остриета се спускат от тъмнината на тавана и се забиват в гръдния му кош, разкъсвайки плът и кости. Второ острие прорязва главата на затворника от съседната килия и го отвлича нагоре в неизвестното.

Ритъмът се ускорява. Още един пи-

SURVIVAL HORROR	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Surreal / Midway
сайт	www.surreal.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0b
платформа	PC, PS2, Xbox



сък, и още един, и още един... Още една душа е освободена от бремето на плътското битие, поемайки пътя си към вечните огньове на Ада или така жадуваното блаженството на Рая. Светлините потрепват за пореден път. Слава Богу, допълнителният генерартр се включва. Вратите се отварят и ужасът като че ли е спрял. Но сега сте сам срещу него. Измъквате острие от тялото на колега-затворник и започвате да се прокрадвате по коридори, опитвайки се да разберете какво става, да оцелеете. Като че ли оживяват най-лошите кошмари в главите на поколения убийци и отрепки.

Изведнъж времето се забавя

В коридора пред вас преминава нещо голямо и тежко. При всяка стъпка подът кънти. Нещо извън човешките представи. Поредната атака, размахвате остриетата, но "те" не спират да извират. Ядосвате им се. Адреналинът, болката, желанието за живот се смесват в избухлив химически коктейл, течащ от мозъка към крайниците ви. Скоро целият сте покрит с кръв, около вас лежат няколко тела на странните същества, които покъсно ще наречете Slayer-и. Гневът се превръща в омраза, омразата – в ярост. Всичко изчезва, чувствате болката и нуждата "То" да излезе от вас. Отдавате му се. С див рев трансформацията започва. Сега вече можете добре да разгледате едрия силует – вместо ръце има острие и огромна лапа, виждате звяра така, както виждате себе си. Защото звярът сте вие...

В около 20-те глави на играта ще се запознаете добре с историята на острова, затвора и неговите обитатели. Ще се срещнете с доктор Килджой, луд палач, толкова вдъхновен от газовата камера, в която е убивал, че накрая не издържал на желанието да вдиша сам от газа. Ще ви навести и призракът на затворник, изпичан четири пъти на електрическия стол, след като разкъсал жена си при посещение.

Ще се запознаете и с миналото на мястото, където сте попаднали. Ще научите за военната база от Втората световна, станала свидетелка на една несправедлива екзекуция, ще навестите каменоломната, превърнала се в гробница за множество затворници и лобно място на петима надзиратели, линчувани след инцидента. За кратко ще се спрете в стара викторианска къща, изпълняваща ролята на лудница, сред по чудо оцелелите останки от разбил се кораб и дори на клада за 11 невинни душички, обвинени във вещерство. След като свършите с обиколката на местните забележителности, ще ви се иска да им вкарате един ядрен взрив и да се свършва с всичко. Уви, последната опция е невъзможна.

Елементите от сюжета

ще ви се разкриват постепенно чрез разговори с NPC-та, двата дневника, които имате на разположение, и адски оригиналния способ с изникващи спомени и взрирания в паралелни реалности. До самия край няма да знаете кой наистина води маскарада, кой е убиецът и кой точно сте вие, дълбоко вътре в себе си.

Един от минусите на играта е разнообразието. Както при враговете ви, така и при оръжията. Но колкото и странно да е това, геймплеят не страда от този факт. Адските сили се състоят от Slayer-и – страннни същества, при които главата е отрязана и отново закачена, а крайниците им са заместени с остри като бръснач стоманени остриета. Ще ги видите във всякакви разновидности от началото до края на бродeнето ви из затвора. В по-късните етапи е добре да им гръмвате главите, за да не оживяват отново, иначе headshot-ът не ги бърка много-много. Малките уродливи човечета с десетки летални инжекции в гърба ще ви срещат и при най-малкия намек за вода в околността. Burrow-ът е гадинка, пълзяща под земната повърхност. Най-добре се отстранява с помпата или автомата.

Чакат ви още три опонента. Торсовете, спускащи се на въжето, с което са обесени, са лесно предвидими – взирайте се за кървавото петно на тавана, от което се появяват. Огромните мутанти с картечници на гърба на няколко пъти ви правят здрави масовки. Затова, ако ви се случи нещо подобно, огледайте се за картечно гнездо наблизо.

За десерт съм ви оставил дебелаците, бивши пазачи на кораба за роби. Наказанието за това, че са оставили робите да бъдат изядени от плъхове, се състои в прибавянето на въпросните гадинки в собствените им търбуси. Единственият начин да ги опоскате са гранатите, като ако използвате коктейлче Молотов, ще се спасите от гризачите, излизащи от коремите им. Малко преди финала ще се срещнете и с момиченцата, отговорни за кладата.

TIPS

На места има пъзели, чието решаване е свързано или с намирането и насочването на прожектори, или със завъртането на кранове.
Ако след петия гад продължат да излизат други, значи мястото ви не е тук и трябва да направите нещо друго, освен да стреляте, за да ги спрете.
Дали ще спасите душата си, запазвайки живота на NPC-тата около вас, или ще се предадете на злото – изборът е ваш и влияе на финала.

Оръжията

също не са много. Амунициите за тях – също. Меч и брадва за ръкопашен бой, револвер (за една и две ръце) и картечница. Също така заслепяващи и фраг гранати, коктейли Молотов и шашки динамит. Но и няма място за повече, все пак никой не очаква в затвор да има пълен арсенал. Верен спътник ще е и вашето фенерче, за което ще трябва да се грижите да е редовно снабдено с батерийки. Единственото предимство на ръкопашните оръжия е, че с тях по-бързо освирепявате и по собствено желание можете да се превърнете в изрод, с който да разпокъсвате, забучвате или разпрашавате всичко около себе си.

Всъщност най-характерното нещо за играта е убийствената атмосфера на ужас и усещането, че сте по-страшен от повечето простосмъртни около вас. Но дали това ви е достатъчно, за да оцелеете? Не мога да не спомена и добрата архитектура и дизайн на нивата. Въпреки че през повечето време ще се въртите из затворени помещения, много рядко почувствах отегчение или усещане за дежа ву. А и моменти, като разстрела на трима американски солджъри, полуразбития кораб, "урока" по медицина, изнесен ви от д-р Килджой, и не на последно място – размазващият финал на всичко, оставящ ви с леко горчив вкус в устата, заслужават времето, прекарано пред компютъра. Горещо ви препоръчвам The Suffering!

Георги Панайотов

BLITZKRIEG
BURNING HORIZON

Самостоятелен адон, но не и истинска втора част...



Преди малко повече от година отнякъде се появи една игра, която смело закрачи нагоре по-стълбичките на стратегическата йерархия. Става дума, както сигурно сами се досещате, за Blitzkrieg. Не минаха и четири сезона и жадните за още тактически мисии фенове бяха зарадвани с адона Blitzkrieg: Total Challenge. Сега, броени месеци след появата му, ставаме свидетели на второ разширение. Според мен Total Challenge е бил пуснат на пазара с една-единствена цел: да подготви геймърите за появата на Blitzkrieg: Burning Horizon. Докато миналият адон беше нещо като мод, който изискваше вече инсталирания Blitzkrieg, то новото творение на Nival Interactive представлява самостоятелен експанжън и не се нуждае от оригиналната игра, за да бъде подкаран.

Prepare for Battle

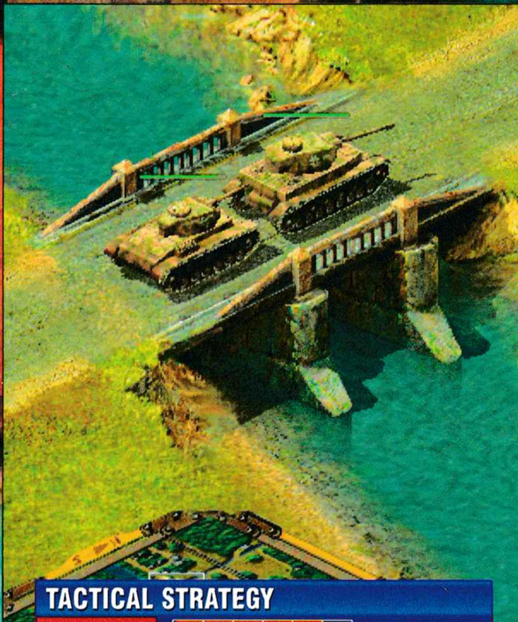
Хапнете нещо, сипете си чаша кока-кола или отворете бутилка студена бира и се паркирайте пред PC-то. Обадете се на приятелката си и ѝ кажете, че сте пипнали новия летен грип и през целия уикенд ще си почивате. :-) Сега вече сте напълно готови да се преборите с новата кампания в Burning Horizon.

Адонът е запазил основния принцип на игра, който оригиналът въведе. А именно – ръководене на военни отряди и изпълняване на най-различни стратегически мисии, без да е необходимо да се събират ресурси или да се строят сгради. Burning Horizon се състои от осемнадесет мисии, които проследяват жизнения път на превърналия се в легенда немски генерал Ервин Ромел. В тях ще минете през Сицилия, Ел Аламейн, Тобрук, Нормандия и къде ли още не. Ще станете свидетели на едни от най-интересните битки, провели се през Втората световна война. Ще имате щастието да се плъснете и начело на 7-ма танкова дивизия, водена лично от генерал Ромел.

След като изиграете кампанията или пък преди да я започнете (или когато си поискате ;-)), ще можете да изберете една от осемте солови мисии, чието действие се води на доста големи карти. Разбира се, всяка една от тях е напълно съобразена с историческите събития. Въпросните задачи пресъздават военни операции от периода 1939–45 г. В тях ще защитавате Сингапур, ще се биете в Бирма и т.н.

What's new?

В крайна сметка в тези осем солови мисии ще се срещнете и с новата, леко дръпната нация в Burning Horizon, а именно - Япония. Нейното участие във Втората световна не е толкова популярно по нашите географски ширини, като това на Германия или Русия, но въпреки всичко японците никога не са били за пренебрегване.



КОЙ Е РОМЕЛ?

Ервин Ромел е роден в Германия през 1891 година. През Първата световна война е инструктор в Дрезденската военна академия. Забелязан от Хитлер, той е назначен да ръководи военни отряди по време на окупацията на Австрия и Чехия, както и на немската кампания в Полша. През 1940 е поставен начело на танкова дивизия, която участва при нахлуването във Франция. Там той демонстрира невероятна инициатива и изявява своите истински умения на пълководец. В резултат на това бива прехвърлен в Африка.

През 1941, след поредица от успехи срещу 8-ма британската армия, получава прякора Пустинната лисица. В следващите години води голям брой важни битки. Почти без да получава подкрепления, той успява да се противопостави на английския генерал Монтгомъри, който го превъзхожда с войници и техника. През 17 юли 1944 е ранен от картечницата на изтребител, пилотиран от южноафрикански въздушен ас. Това слага край на кариерата му на фронтови генерал. Малко по-късно е въвлечен несъзнателно в заговор срещу Хитлер. На 18 октомври 1944 Ромел има две възможности: или да се изправи срещу обвиненията в измяна от най-висша степен, или да се самоубие. Той избира втория вариант, поглъщайки отрова. Това е единственият начин да предпази семейството си от властите и да бъде погребан нормално, а не като предател.

TACTICAL STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Nival Interactive / CDV
сайт	www.cdv-blitzkrieg.de
хардуер	Pentium 450 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows 98/ME/2000/XP
платформа	PC



2 CD

Петдесетте нови единици ще вкарат нужното количество свежест във военния коктейл, забъркан от Nival Interactive. Като най-ярко попълнение се откроява немският Panzer IV, както и няколко нови вида, произведени в Германия артилерийски оръдия, бронирани коли и самолети. Забелязват се летателни машини Blenheim, Zero и Vickers Vildebeest. И още MP Stuart, танкове Chi Ha и т.н. Ще се срещнете и с японска пехота, американски морски пехотинци и войници от Австралия. Списъкът е дълъг...

Изкуственият интелект на вражеските единици не е пипнат кой знае колко много. По-скоро най-голямото преимущество на противниковите сили в Burning Horizon е, че сега са разположени на по-стратегически позиции, което затруднява играча допълнително.



Проблематичност?

Burning Horizon не е променен по никакъв начин по отношение на графиката (все още до болка познатият на ветераните в тази игра 2D енджин), звука и интерфейса (леко неудобен и пълен с миниатюрни бутончета) в сравнение с оригиналния Blitzkrieg. Ще кажете, това е нормално – все пак говорим за експанжън. Но винаги има какво още да се иска от една подобна игра, а не просто купища нови единици и един бюлюк карти, поставени там, колкото да не е без хич. Особено дразни, че авторите ги е домързяло дори да направят едно подзаглавие, което да се явне при стартирането на играта. Трябва да ви кажа, че това нещо доста ме озадачи, защото след неколкоминутно мотаене из менютата не успях да открия дори следа от надпис "Burning Horizon".

Мултиплейър режимът на игра също не е пипнат, може би защото авторите са предпочели да се съсредоточат повече върху соловата част от адона. Добавени са единствено нови карти, създадени от фенове на Blitzkrieg. Но ако оставим настрана тези малки, предимно визулани проблематичности, стратегията определено си я бива.

Само за стратеигически мозъци

Обещавам ви, че ще се поизпотите доста, преди да се справите с Burning Horizon. Подобно на оригинала, настоящият експанжън изисква изключително старателно обмисляне на всеки ход. Няма да постигнете нищо, ако се хвърлите с главата напред в атака.

Това означава, че всеки, който няма търпение и желание за подобни мисловни операции, може би не трябва да се занимава с тази игра. По-добре да си вземе някоя екшън-стратегия, като Joan of Arc например, в която просто ще върви и коли противниковите единици без кой знае каква съпротива от тяхна страна.

Burning Horizon ще трябва да задоволи всички ни поне до края на годината, когато се очаква още едно разширение на тази прекрасна стратагия. А в началото на 2005 всички фенове на игртата ще могат да ликуват, защото най-накрая ще излезе и така очакваният от мен (и не само) Blitzkrieg II, който според обещанията ще представлява нещо наистина качествено ново.

Асен Георгиев



Приложно хакерство...

Street Hacker

Редовното представяне на хакване-то – било то по филми, съмнителни книжки или други чудеса за масова консумация, е твърде захаросано и далеч от истината. Романтичните образи на класическите добри сексапилни индивиди, лоши гадове и мощни, лесно разбиваеми системи не отговарят кой знае колко на действителността в момента. Е, за щастие от време на време на пазара се появява и някое произведение от рода на настоящата Street Hacker, което успява да се прояви като свежо изключение от правилото...

Connect:

Според историята на геймката наша милост е способен индивид, привлякъл вниманието на определена групичка хакери, които след кратък разговор го включват в редиците си. Така още в началото на действието играчът се заема с решаването на различни поставени му задачки. Основните средства, с които се изпълняват съответните поръчки, включват еквивалент на няколко програмки, банкова сметка и добра Интернет връзка.

SIM	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	VirtuWeb Interactive
сайт	http://www.streethacker.com/
хардуер	Pentium 300 MHz, 32 MB RAM
софтуер	WinAll, Microsoft .Net Framework
платформа	PC

1 CD

Хубавото в случая е, че всичко, което се предлага от играта; е максимално близко до истинските условия. Геймплеят на това чудо е пълен със съвсем реално изглеждащи елементи, а фантасмагоричните простотии са сведени до минимум. Нещата са дотам подобни на реалния живот, че по-незапознатите индивиди биха имали леки затруднения, дори след изиграване на въведението и прочитане на хелпа.

OS

Нещото, което представлява основната част на играта, е еквивалент на уиндоус-мак операционна система. На екрана се проявява десктоп с няколко основни икони, всяка от които отваря определен раздел на геймката.

На първо място има нещо като браузър, през който героят се връзва в мрежата и прави хакерските си опити. На втора позиция по полезност е един e-mail клиент. С негова помощ наша милост контактува с работодателите си, както и с още един-два полезни адреса. На трето място по важност е прозорче, в което могат да се поръчват и модифицират определени вируси. Останалите части от интерфейса, с който разполагаме, дават възможност за следене на паричните средства, браузване из собствената щайга, смяна на музикалния фон и т.н.

Desktop properties

Строго погледнато, графиката на Street Hacker е леко трагична. Човечетата, които се показват по филмите, както и всички странични елементи, са с твърде подсилено ретро излъчване. Въпреки това главната част от играта – операционната система, е изпълнена в

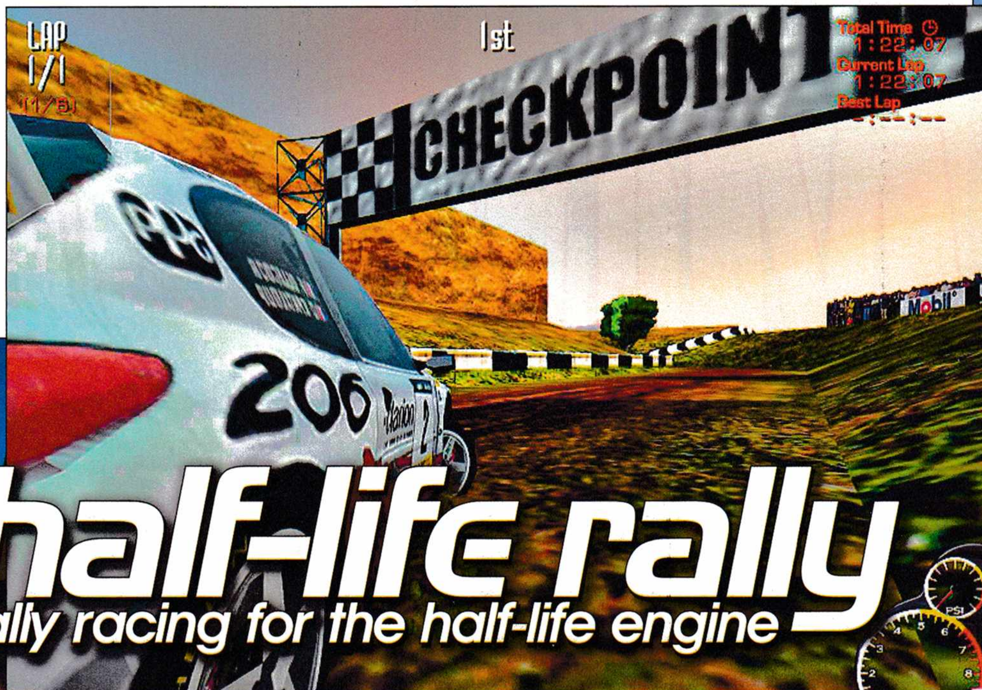


абсолютно точен за случая стил: изчистена и оцветена с подходящия комплект боички.

По-малко неприятен елемент в геймката е фоновата музика. Песничките могат да се сменят, но за съжаление почти всичко предложено е леко влудяващо техно. Единственото приятно решение, до което може да се прибегне в случая, е изключването на саунда на компютъра и пускането на някой диск с Бьорк, Трики или там каквато си харесваме...

Е, въпреки последните няколко минусчета, мога да заявя, че Street Hacker е една от най-добрите хакерски симулации, излизали някога. Въпреки че изисква определени по-специализирани познания, играта е сравнително лека и приятна. По-продължителното ѝ джиткане би донесло определено порция положителни усещания на всеки индивид, обичащ умерените главоблъсканици.

Сергей Ганчев



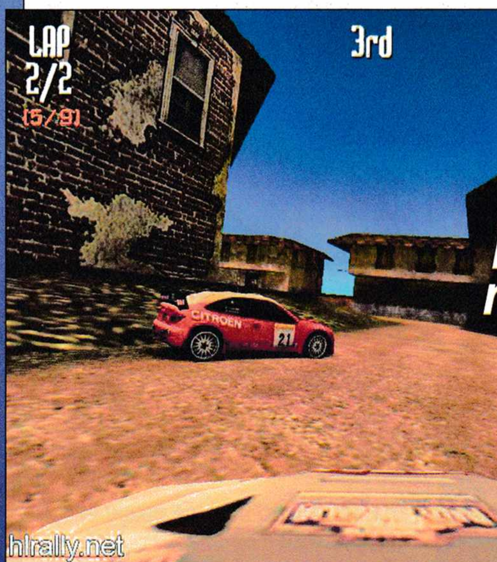
half-life rally

rally racing for the half-life engine

Сред лавината от модове тип "убий-другарче", най-накрая някой се е сетил и за нещо различно

Кой е най-известният мод за Half-Life? Няма спор – Counter-Strike. А кой е най-оригиналният мод за Half-Life? Не, съжалявам, но този път Кънтъра остава много назад. Представената по-долу модификация е един от малкото фенски проекти, които нямат нищо общо с играта, с чиято графична платформа са направени. Авторите с нескрита гордост твърдят, че това е първото рали с енджина на Half-Life!

Самата игра (защото модът има толкова малко допирни точки с Half-a, че може да се приеме за самостоятелна геймка) е мултиплейър ориентирана. Сингълът направо е махнат. Първото нещо, което ще видите, когато стартирате мода, е менюто за избор на кола. Имаме на разположение десет превозни средства от осем производители. Всяко возило се характеризира с три показателя – ускорение, максимална скорост и маневреност. Има също информация за неща, като тегло, скоростна кутия и др.



Когато започнете самото състезание обаче, ще видите, че авторите все пак са чопнали

нещо от Counter-Strike

Играта е разделена на рундове – когато на някой играч му свърши времето, той отпада от надпреварата и трябва да наблюдава останалите като "дух". На всяка карта (в случая – писта) има няколко чекпойнти, като преминаването през тях дава допълнително време. След края на всеки рунд се вижда друга прилика с антитерористичната пуцалка: всеки играч, в зависимост от представянето си (място в крайното класиране, дали е подобрил времето за обиколката и т.н.), получава пари, с които може да си купува различни джаджи за автомобила. Тези части подобряват някой от показателите на колата, а най-скъпите – дори по два наведнъж. Ъпгрейдите обаче не се отразяват по никакъв начин на външния вид на возилото (или поне аз не забелязах). А зад визията на колата, естествено, се крие графичната машина на Half-Life. Както всички добре знаем, тя е доста остаряла. И въпреки това колите изглеждат учудващо добре – виждат се отблясъци от стъклата, от ауспуха понякога излиза огън...

Имаме пет различни камери, но някои са сложени само за цвят, тъй като с тях е почти невъзможно да се кара. Пистите също са добре пипнати, с изключение на гротескните дървета, които някак си създават усещане, че се намираме в някой паралелен свят.

Физичният енджин

също е на ниво – автомобилът се пързаля доста сериозно върху сняг или прах, държи се стабилно върху асфалт, скороста пада, ако карате по трева... Като критика може да се отбележи, че е абсолютно невъзможно да преобърнете колата си, както и да я потрошите – дори фронтална среща с мантинела при скорост 220 км/ч няма да одраска возилото.

За звука може да се каже, че е доста добър за непрофесионален продукт. Например моторът ръмжи различно в зависимост от това колко е форсиран. Към модификацията е включен дори и MP3-плейър, който чете направо Winamp-плейлистите с любими парчета.

Управлението на автомобила е свръхулеснено. Можете да шофирате дори само с мишката, като по default десният бутон е газта, а левият – задната скорост. Също така имаме избор между ръчни и автоматични скорости.

Модът има и проблеми, разбира се. Например – не се виждат имената на частите, не се отчита преминаване през чекпойнт, от време на време колата се блъска в невидими стени и отказва да се помръдне... Излезлият ъпдейт оправя някои от бъговете, но за нещастие добавя нови. За сметка на това поддръжката на мода е на ниво – можете да зададете някакъв въпрос на форума на страницата на играта и шансът да ви отговорят още същия ден е доста голям.

Това за мен е един от най-оригиналните и забавни модове за Half-Life, виждели бял свят. Степента на кеф е огромна. И въпреки че официални български сървъри засега няма, поджиткайте в Интернет, ще ви се отрази добре. :)

И накрая един пиниз: заради бъг понякога не е възможно да превключите в "No time limit" режим от менюто. В такъв случай отворете конзолата и напишете mp_racemode 1, рестартирайте рунда с клавиша "m" и ще играете без времеви ограничения. Напишете mp_racemode 2, за да включите времето отново.

Пламен Димитров

КОЛИТЕ В HL RALLY

Citroen Xsara	Foam Locust
Hyundai Accent	Mitsubishi Evo 7
Peugeot 206	Skoda Octavia
Skoda Fabia	Subaru Impreza 2002
Toyota Celica	Toyota Corolla

HALF-LIFE MOD

сайт	www.hlrally.net
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Инсталиран Half-Life
платформа	PC

Този месец имах удоволствието да врътна две игри, създадени от разработчиците на ValuSoft. Явно дизайнерското студио е в подем. Известен факт е, че то е собственост на големия издател THQ, ето защо това не трябва да ни учудва. И двете бяха класически шутъри от първо лице. Естествено, принадлежаха към различни жанрове. Става дума за Nitro Family и Mob Enforcer. В настоящата статия ще се съсредоточа върху второто заглавие. То, за разлика от футуристичната и леко аркадна визия на Nitro Family, ни отвежда в мрачното и страховито второ десетилетие на XX век, когато по улиците на Чикаго е властвала мафията.


Бруталният свят на Ал Капоне

MOB enforcer





Научете лошите на уважение

Сюжетът е максимално опростен. Както вече споменах, действието се развива в епохата на Ал Капоне. Главният герой, чрез който ще вземете участие в играта, се казва Джими "Картечаря" Де Мора. Той е най-приближеният бияч на станалия популярен с белязаното си лице и брутални похвати подземен бос. Естествено, в момента бушува гангстерска война. По улиците се стреля, чужди банди се опитват да превземат вашата територия. Тогава Големият Ал възлага на вас всички "мокри" поръчки. Налага се да установите контрол върху целия нелегален бизнес в града. За целта трябва да потопите улиците в кръв и да научите вашите опоненти какво значи думата уважение. Разбира се, с всяка изпълнена задача вие се изкачвате по стълбицата на йерархията в групировката. Това е основната история в играта, на чиято база се гради геймплеят.

FIRST PERSON SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	ValuSoft
сайт	www.valusoft.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 32 MB video card
софтуер	Windows All, DirectX 9.0
платформа	PC

Ще стреляте и ще обикаляте

А както знаете, той е основен за успеха на всеки шутър. В Mob Enforcer ще ви се налага найвече да правите две неща – да стреляте и да се лутате из Чикаго. Обикновено действието се развива в следната последователност – получавате поръчка по телефона, след което започвате да търсите примерно магазина, който трябва да рекетирате. Щом го откриете, ви напада тълпа главорези от съперничещата банда и вие ги избивате като кучета. Задачите са достатъчно разнообразни, за да не почувствате скука. Те варират от събиране на рекет и заеми, през обири и убийства на предатели, до подкупване на висши полицаи. За да изпълните всичко това, нямате друг избор освен обилно да изцапате с кръв ръцете си. Трябва да се пазите не само от конкурентите си, но и от патрулиращите ченгета. Ако ви видят с оръжие в ръка, вед-

нага откриват огън по вас. А те са доста трудни за елиминиране. Понякога се налага да им вкарате в главата цял пълнител с пистолета преди да се гътнат. Затова по улиците винаги си прибирайте оръжието като добри момчета. На противниковите мутри също не им липсва изкуствен интелект. Те обичат да залягат или да се претърколят настрани, когато започнете да стреляте по тях. Също така умело използват предметите и сградите за прикритие от вашите куршуми. От време на време се появява и по някоя логическа задача, като да намерите ключа от някоя стая или да откриете куфарче с полицейска униформа. Не мога да не отбележа и един малък недостатък на играта. Става дума за системата за оценяване на пораженията. Тя не действа съвсем реалистично. В началото леко се стъписах, когато след три headshot-а, един враг не умря. Но с това бързо се свиква. Просто винаги помниш, че гадовете имат нужда от поне още един изстрел в главата. Мога да кажа, че играта определено не е лесна, но това само може да повиши удоволствието от геймплея у всеки истински фен на 3D шутърите.

Имате на разположение цял Чикаго

В Mob Enforcer ще се сблъскаме с 10 нива, чрез които ще трябва да докажете лоялността си към Ал Капоне. Всички те ще протичат по улиците на Чикаго. Всъщност това е една огромна карта, просто целите ви се намират на различни места из нея. Внимавайте, защото е изключително лесно да се загубите сред еднообразния градски пейзаж. Аз до края на играта така и не можах да се ориентирам правилно. Атмосферата на Mob Enforcer донякъде напомня тази в култовия Max Payne. Същите мрачни улици и занемарени хотели, с множество проходи между тях, където обикновено ви очакват пълчища главорези. Същото напрежение от началото до края. За по-голяма реалистичност дизайнерите са добавили и надземна железница, по която през пет минути оглушително профучава метрото. Естествено, всички персонажи са облечени по последната гангстерска мода от двадесетте години на миналия век. Това важи и за вас... Паркираните коли по улиците също са от тази епоха. Определено мога да кажа, че играта отлично пресъздава годините на сухия режим в Щатите и подземния живот на съпътстващите го престъпни банди.

Девет оригинални пушкала

Неоценима помощ при решаването на задачите ще ви оказват девет напълно автентични оръжия. Всеки геймър, врътнал поне един-два шутъра през живота си, спокойно може да отгатне кои са те. Първото, до което се докопвате, е една изкривена тръба. След това следват пистолет, пушка двуцевка и разбира се, незабравимият от всички гангстерски филми – Tommy gun. Наистина да стреляш с него е неповторимо забавление. Звукът му гали ухото. Освен това е и най-ефективен срещу пълчищата престъпници. Не е забравена и добрата стара ловна пушка с оптика. Дотук изброих стандартното въоръжение, което събирате още първите няколко поднива. Следват бонусите, които се дават в зависимост от вашите постижения. Ако се справяте прилично, скоро ще имате и автоматична карабина Bar, както и коктейли Молотов, и ръчни гранати. Но дали ще се сдобиете с тях, зависи само от вас. Дори и без това допълнително снаряжение няма да имате проблеми да превъртите играта, но с него определено е по-лесно и приятно.

Графика и звук с прилично качество

Голяма част от доброто впечатление, което играта оставя след себе си, се дължи на аудио-визуалните ѝ качества. Графиката определено е добра. Поради факта, че заглавието излезе на пазара преди броени часове, не успях да открия в мрежата абсолютно никаква информация относно енджина, който я задвижва. Имам подозрението, че тук отново е използвана техниката на Serious Sam Graphic Engine, но това си е мое мнение, под което не смея да се подпиша. Просто видът на полигоните и голямата масовка ме наведоха на тази мисъл. Като почти всяка новоизлязла игра, и Mob Enforcer има своите козметични бъгове, като например изчезването на някои полигони при поглед под определен ъгъл и други подобни. Обикновено след излизането на първите няколко ъпдейта всичко ще си дойде на мястото. Не бива да подминавам с лека ръка изключително прецизно озвучените оръжия – когато затракаше Tommy-то, на лицето ми се изписваше широка усмивка. Същото е положението и при саундтрака. Музиката перфектно е комбинирана с геймплея.

Отреденото ми място стремглаво намаля, затова сега ще представя заключителните си думи. Mob Enforcer със сигурност няма да се превърне в поредната култова игра, но това не е и необходимо. Убеден съм, че всички заклети фенове на шутърите от първо лице ще оценят по достойнство тази геймка.

Димитър Трифонов – Димо




DIABLO





НОВ ARMY MEN

Подразделението на Take 2, Globalstar Software, довършва работата по **поредния Army Men проект**, стартирал още преди 3DO да се пренесе в небитието. Новата игра се казва **Army Men: Sarge's War** и трябва да се появи през месец август тази година в GameCube и Xbox формат, а по-късно – вероятно и в PS2, и PC издание. Историята на Sarge's War разказва за това как малко преди постигането на дългоочаквания мир между страните в безкрайния конфликт, отцепническа групировка на "кафевите" привлича добрия стар Сержант и неговите хора за пореден път на бойното поле и... всъщност, на кого му пука?!! Единствената добра новина около всичко това е, че Take 2 все пак са проявили известна доза здрав разум, планирайки да изкарат новата игра на пазара на половин цена. Или с други думи – за около $14.99.

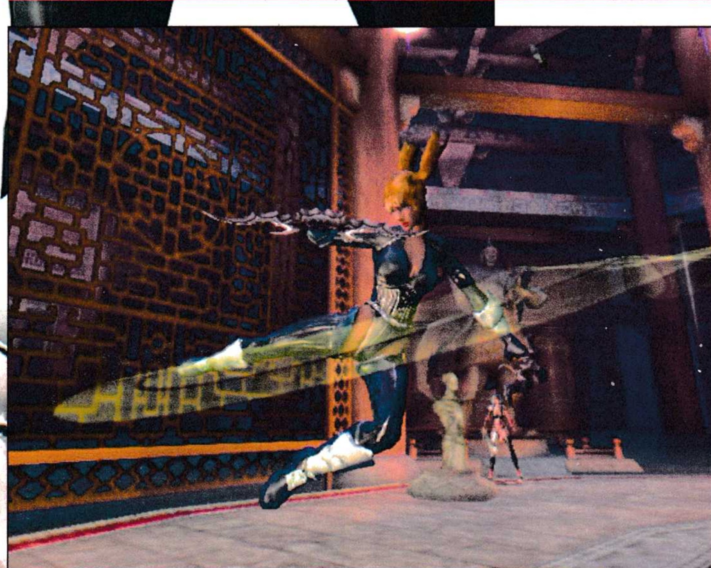


ЕКИПНА ТУПАЛКА НА SAMMY STUDIOS

Sammy Studios публикуваха нови скрийншотове от предстоящата си игра **Iron Phoenix**. Става въпрос за екипно ориентиран beat 'em up, в който ще могат да се включват до 16 участници в един-единствен сблъсък. Историята на Iron Phoenix разказва за пътя на арсенал от хладни средства за убиване, изковани от отломките на масивен метеорит. Играта ще включва девет различни оръжия, както и арени, специално пригодени за екипен геймплей. Единственият плануван за момента формат е Xbox, а премиерата трябва да се състои по някое време през есента на тази година.

ДОБРО УТРО, NINTENDO!

Nintendo все пак се решиха, с близо тригодишно закъснение, да оборудват своя **GameCube с нова мемори карта** с колосалния капацитет от... 8MB! Предишната разполагаше с приблизително… 17 пъти по-малък обем! Около тази "революционна" стъпка тръгнаха веднага и слухове (пуснати вероятно от самите Nintendo) за нови, интригуващи GameCube игри, които щели да се нуждаят от въпросната карта заради по-масивните си "сейвове". В действителност причината вероятно е далеч по-прозаична – непрекъснатите (основателни при това) оплаквания на GameCube геймърите от твърде малкия капацитет на предишната мемори карта.



NINTENDO СЕ ОПЛАКВАТ... ПАК!

Президентът на Nintendo, Сатору Иуама, подчерта за пореден път в официално изказване, че според него **геймингдустрията е в криза**, която не може да бъде решена с помощта на нови, лъскави технологии. Според Иуама сан правилният подход е да бъдат създавани по-скоро нестандартни игрални концепции. Президентът на Nintendo уточнил за пореден път, че новата конзола на компанията (с кодово название "Revolution") ще се различава драстично от тези на конкурентите Sony и Microsoft. Междувременно Nintendo са обявили, че скоро ще издадат **нова версия на Mario Party**, която ще се играе без какъвто и да е контролер. Вероятно ще става въпрос за периферно устройство, близко като замисъл до EyeToy камерата на Sony.

НОВ RIDGE RACER!!!

Издаден наскоро финансов отчет на Namco сочи, че компанията смята **да приключи до март 2005-та** работата по две нови игри за японския пазар за домашни конзоли. Първата е дългоочакваният Tekken 5, а втората – **изцяло ново издание на легендарния Ridge Racer**. Namco дори търсели стратегически партньори, за да успеят да завършат двата проекта навреме. Мераклии за помощници? :]



XB
PS2
GBA
GC

DRIV3R

издател: **Atari** | създател: **Reflections** жанр: **Driving/Action** | европейска премиера: **25.06.2004**

От излизането на Driver 2 сякаш измина цяла вечност. Междувременно както издателят Atari, така и Reflections не бяха особено склонни да се хвалят с Driver 3... така де, Driv3r. И ето че сега изведнъж се оказва, че от премиерата на играта ни делят някакви си смешни две-три седмици. А това определено е добра новина, още повече на фона на отзивите от "колегите", докопали ранна версия на играта. Геймплеят явно отново е разделен на две основни части – "Undercover" и "Free Ride". В първия режим за пореден път ще трябва да поемем ролята на Танер – ченге под прикритие и шофьор, за какъвто подземният свят може само да си мечтае. Предварителната версия на играта все още не давала да се разбере Бог знае какво от историята. С изключение на "сцените на действието" – Маями, Ница и... Истанбул! Колкото до "Free Ride", в този режим отново ще можем да се повозим на воля из всеки от трите града, с цел опознаване на терена, или просто за едното удоволствие.

Вероятно въпросът, който ви вълнува, е ще има ли отново действие извън колата а ла Grand Theft Auto III? Ще има, макар подробностите около този елемент все още са доста постни. Срийншотовете поне изглеждат обещаващо. Все пак очевидци уточняват, че Driv3r е игра с осезаем акцент върху преследванията с коли, а на "пешите мисии" е отредена по-скоро поддържаща роля. В общи линии, престрелките извън автомобила щели да изпълняват функцията на връзка между две поредни преследвания на четири колела. Между другото някои от рекламните "артове" от E3 намекват за включването и на пистови мотоциклети в купона.





Първите отзиви за графиката са повече от оптимистични. Макар да не е шашнал никого с нещо невиждано и нечувано до момента, новият Driv3r очевидно е впечатлил всички с безупречно "излъсканата" си графика. Освен с адски детайлните модели на колите, играта е направила добро впечатление и с доста разнообразните си "декори". Всеки от включените в действието градове се отличавал със свой уникален, запомнящ се "фасон". Нещо, което трудно можеше да се каже за който и да е от предишните Driver-и.

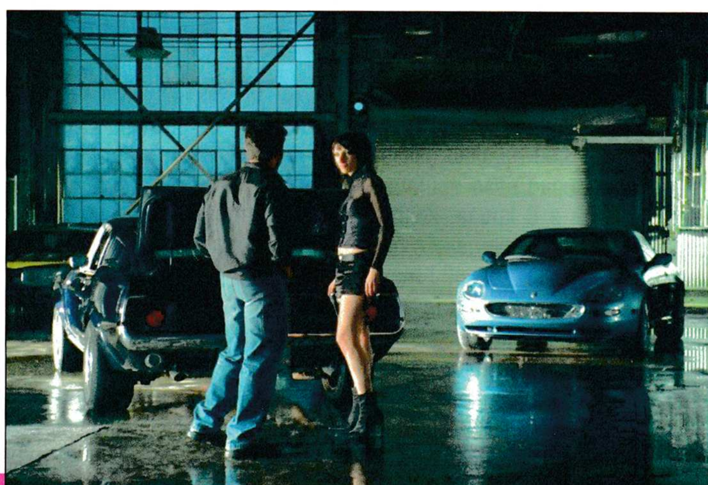
Последното уточнение, което вероятно ще ви заинтригува, е, че (както личи повсичко) Driv3r определено няма да е лесна игра. Или поне ще е далеч по-трудна от GTA III. Не на последно място – заради солидната доза реализъм в поведението на колите на пътя.











XB
PS2
GBA
GC

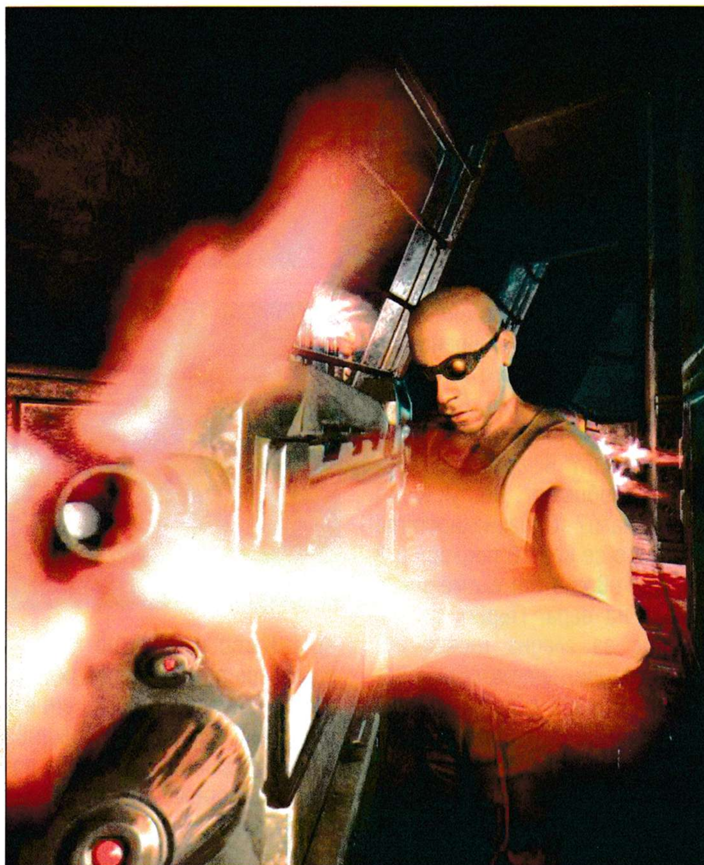
CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHERS BAY

издател: **Starbreeze Studios** | създател: **Vivendi Universal** | жанр: **First Person Shooter** | европейска премиера: **27.08.2004**

Ридик, Ридик... тоя май сте го срещали и на друго място, а? Точно така, в онзи нискобюджетен, но иначе доста приличен sci-fi трилър – "Pitch Black". (Уви, не се сещам как го бяха превели на български.) Аха, същият, с Вин Дизел. Оказва се, че тази година трябва да се появи игрален филм със заглавие точно като това на играта, за която смятам да ви говоря сега. И, разбира се, с мистър Дизел в главната роля. Нещо повече – ще има дори 30-минутен анимационен филм, кръстен пък Chronicles of Riddick: Dark Fury, който трябвало да ни помогне да опознаем по-добре главния герой – пандизчията Ридик. Братя Уашовски сигурно скърцат със зъби в някое тихо, мрачно ъгълче... ако се сещате за какво говоря.

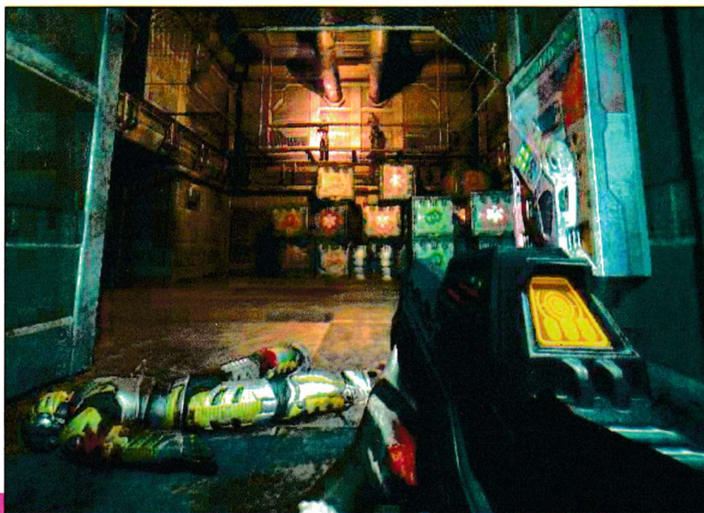
Но сега приказката ни е за играта. Starbreeze направиха вече повече от добро впечатление със своя PC дебют – Enclave. Тия момчета очевидно знаят как се пише геймenджин, защото Chronicles of Riddick отново изглежда, ако не потресаващо, то поне мноо-о-о добре. Далеч по-интересни за мен обаче са намеците за някои доста нестандартни елементи в този уж стандартен шутър от първо лице. Като ръкопашните схватки например. Действието на играта се развива почти изцяло в легендарния пандиз Butchers Bay, а в началото "нашият човек" (като всеки примерен затворник) си няма друго оръжие, освен голите кокалчета на юмруците си. Хората, опитали играта на E3, твърдят, че тупалките в Chronicles of Riddick (макар и с гледна точка от първо лице) са адски забавни. Да не говорим, че благодарение на удачно замисленото управление, играещият може да използва дори "комбота".

Споко, огнестрелни (и други) оръжия в играта също ще има. Просто ще ви е малко по-трудно от обичайното да се сдобиете с тях. Въобще целият геймплей е замислен така, че да ви подтиква да останете незабелязани, колкото може по-дълго. Все пак Ридик е опитващ се да избяга затворник, а не Терминатор. Особено полезни в този случай ще ви бъдат специалните умения на главния герой – т.нар. "eye shine" (нещо като нощно виждане), възможността за "зуумване" с невъоръжено око, както и способността на Ридик да чува от значително разстояние ударите на сърцето на своите противници. Както вече сте се досетили, тази игра има само един мъничък недостатък – засега (надявам се само засега) Chronicles of Riddick е обявена единствено като Xbox заглавие.



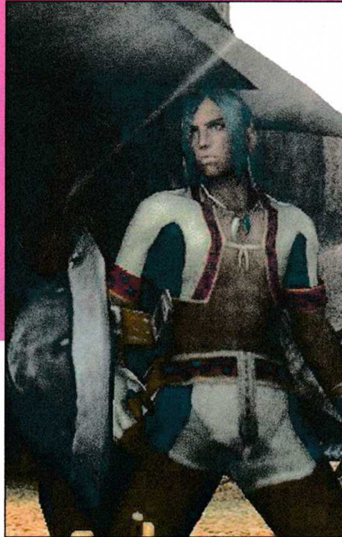














MONSTER HUNTER

издател: **Capcom** | създател: **Broderbund Software** | жанр: **Action**

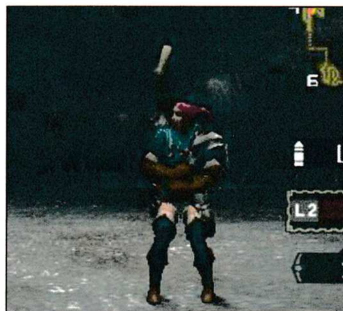
Самият факт, че култов дивельпър като Broderbund е все още "alive & kicking", ме изпълва с най-светли чувства. Най-малкото защото тия момчета идват от времето, когато игри се правеха не само за пари, но и за кеф. По всичко личи, че и новото творение на Broderbund, Monster Hunter, също носи в себе си (поне на концептуално ниво) онази искра от доброто старо време. Както става ясно и от заглавието, в тази игра ще се "ловуват" чудовища. Истински чудовища, от животински характер, кои по-малко, кои повече измислени. Разбирайте, дракони, тиранозаври, велосирапутори (справка "Джурасик парк") и всякакви други зверчета, които трудно се вписват в графата "домашни любимци". Дотук нищо ново, нали? Оригиналността по-скоро се крие в подхода и в богатството от елементи в стила на игра. Първо, става въпрос за гледна точка от трето лице, която обикновено се свързва с по-"лековат" геймплей. В действителност, начинът на игра в Monster Hunter изглежда ще се крепи на баланса между купон и реализъм. Като начало ще трябва да изберете своя герой от общо 10 възможни, всеки от които има свои преимущества и недостатъци. След това идва ред на оръжията – основно и допълнително. Те ще са преди всичко хладни – два размера мечове, арбалет и прочие. Няма да липсват обаче и някои по-модерни вариации по темата. Плюс всевъзможни "бомби" и капани. Всяко от оръжията отново ще си има положителни и отрицателни качества. Като например фактът, че по-големите мечове ще нанасят по-сериозни поражения, но атаките с тях ще бъдат далеч по-бавни. Арбалетът пък ще бъде полезен от разстояние, но мунициите за него ще се намират твърде трудно.

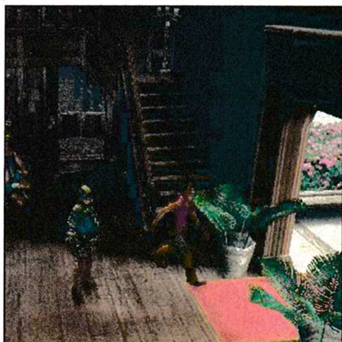
Но всичко това ще е само "подготвителната част". От Broderbund твърдят, че самият "лов" ще изисква сериозна доза планиране. Най-малкото ще става въпрос за доста едри животинчета. Такива, които могат да отнесат вашия ловец, както циганин траверса. Затова ще трябва да се промъквате внимателно и търпеливо. Няма да е зле да се съобразявате и с "настроението" на звяра, за което интерфейсът на играта ще ви осведомява надлежно. Предвидени са дори различни примамки, които да отвлекат вниманието на добичето.

Въобще, Broderbund явно искат да ни доставят истинска ловджийска тръпка, а не просто възможност да постреляме по чудовища.

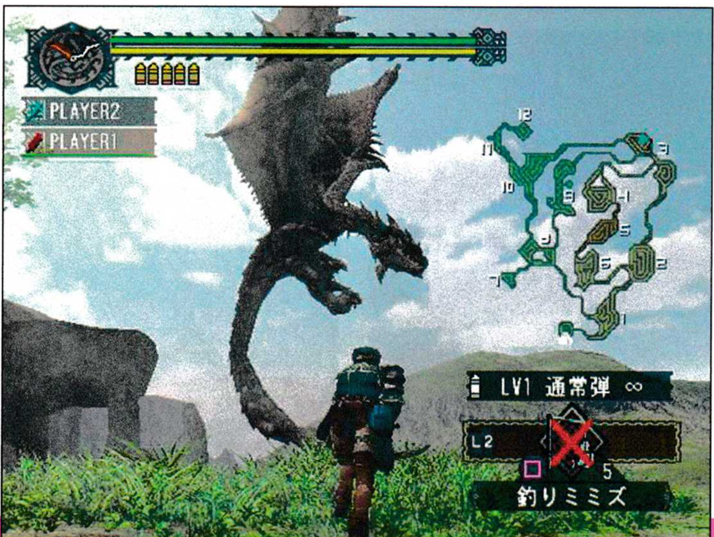
премиера (щатите): **31.08.2004**

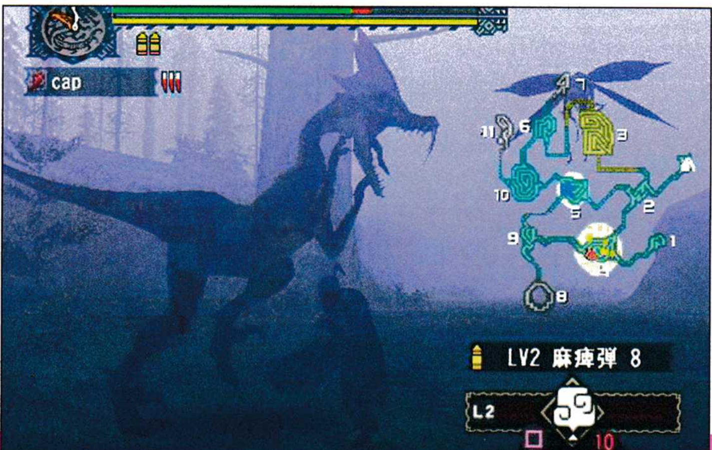












XB
PS2
GBA
GC

UFC: SUDDEN IMPACT

РЕЙТИНГ 65/100

издател: **TDK Mediactive** | създател: **Opus Corp.** | жанр: **Sport Fighting** | европейска премиера: **21.05.2004**

Дори да се интересувате от бойни изкуства, напълно възможно е никога да не сте попадали на съкращението UFC, или с други думи - Ultimate Fighting Championship. Причината за това е проста – UFC не се излъчва официално по кой да е европейски спортен канал, а в много държави на Европа дори е забранен. Става въпрос за "фул контакт" сблъсъци, в които си дават среща кръв и зловещите нокаути (след които пострадалият попада директно в реанимация) не са никак рядка гледка. За разлика от повечето подобни турнири, в UFC е разрешено не само повалянето и задържането на пода, но и нанасянето на удари на лежащия противник, както и всевъзможните техники за душене, плюс ключове. С две думи, ако има боен спорт, в който "да няма



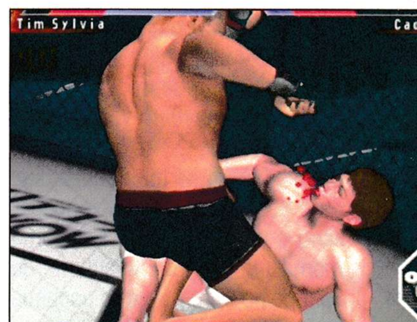
практикуващи всевъзможни бойни спортове и изкуства, от карате и джу-джуцу, до саване, кик бокс, борба и Бог знае какво още. Двубоите се провеждат на осмоъгълна арена с ограда от телена мрежа в същата форма. Играе се без предпазни средства на краката и с доста символични протектори на ръцете, като единствените забранени удари са тези в слабините. Звучи доста плашещо и изглежда още по-стряскащо, защото в този спорт проливането на шест-пет", това е именно Ultimate Fighting Championship.

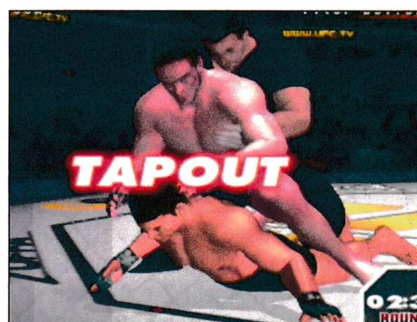
Предполагам, че по-кръвожадните от вас вече са усетили как косъмчетата по ръцете и врата им настръхват. Принципно аз самия съм умерен фен на UFC и следователно игрите (особено тези с официален лиценз за използване на имената и приликата с реалните бойци) ме интересуват живо. Проблемът е, че както истинските репортажи от такова състезание, така и игрите, посветени на него, рядко са приятна за окото гледка. Битките в UFC - както реалните, така и виртуалните, протичат доста еднообразно, като обикновено този, който успее пръв да прикове съперника си на земята (за да му смачка след това "фасона" с порой от безмилостни удари) печели и мача. Проблемът с най-новата UFC игра, Sudden Impact, е долу-горе същият – скучен, еднообразен геймплей, който трудно би могъл да се мери с динамиката и красотата на beat 'em up класики от калибъра на Tekken или Dead or Alive. Към всичко това създателите на играта са добавили и доста нескопосани анимации. В същото време моделите на бойците са доста добри и наистина отговарят на своите "оригинали", но една птичка пролет не прави. И за да завърша с друга изтъркана, но – уви – вярна максима: истината (особено в бойните изкуства) рядко изглежда ефектно.







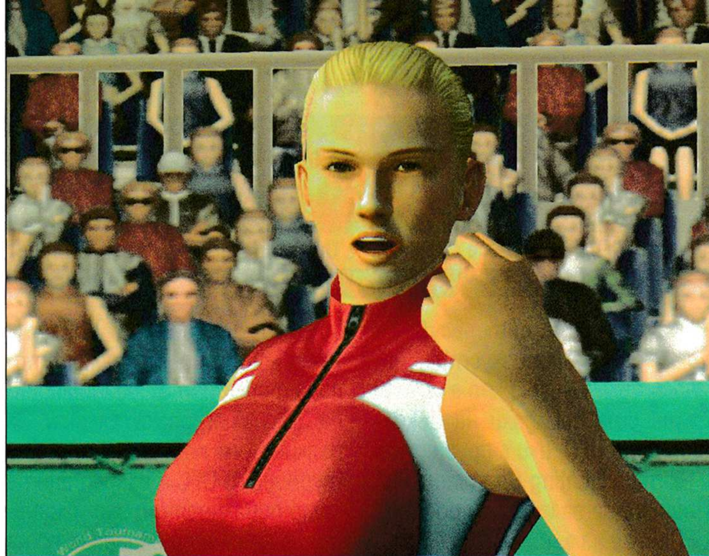






XB
PS2
GBA
GC

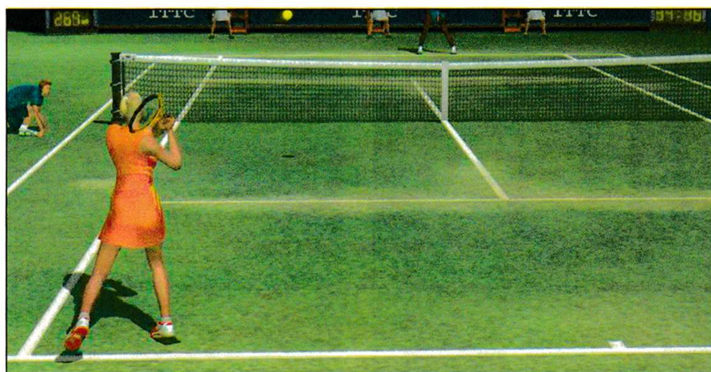




SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

РЕЙТИНГ
89/100

издател: Namco | създател: Namco | жанр: Sport Simulation | европейска премиера: 28.05.2004



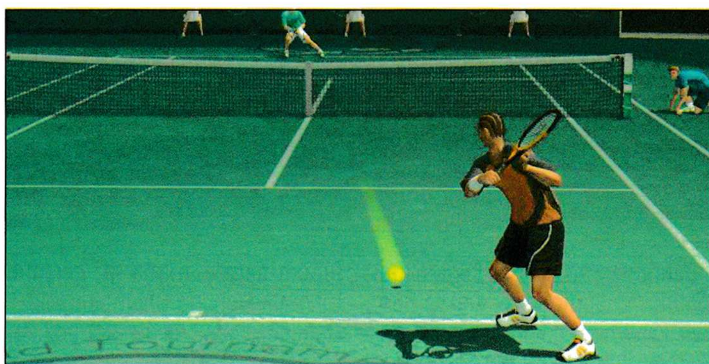


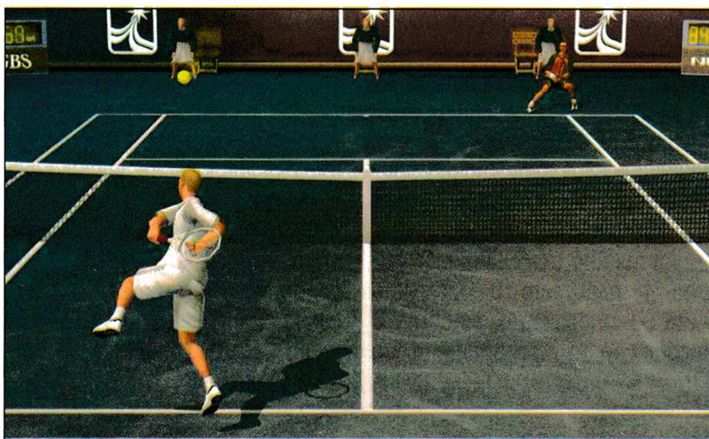
По мое скромно мнение до момента има всичко на всичко две тенис игри, които си струват усилието – Roland Garros 98 и безспорният фаворит Virtua Tennis (кое да е издание, като 2K определено е най-доброто). Първата тотално изгуби магията си някъде по пътя, а ново издание на Virtua Tennis – уви! – тази година не се очаква. Тези два простички факта правят новия Smash Court двойно по-интересен. Първата част на поредицата беше един доста приличен опит за тенис симулация, но за съжаление нещата свършваха дотук. Добрата новина е, че Smash Court Tennis Pro Tournament 2 е в пъти по-добра игра, като в същото време успява да запази духа на своя предшественик.

Естествено, всичко започва със създаването на ваша собствена (бъдеща) тенис звезда. Оттук нататък вие ще трябва да играете и ролята на негов/неин мениджър, като подбирате турнирите, в които той/тя да участва. Редакторът на играта не е чак изумителен, но определено изпълнява функцията си чудесно. Тук му е мястото да уточня, че в Smash Court 2 ще можете да премерите сили (или да играете) с цели 16 актуални звезди на съвременния тенис. Ще спомена само три от тях, за да ви намекна за нивото – Ана Курникова, Анди Родик и Серена Уилямс. Играта включва и реални (както и измислени) турнири от калибъра на "Ролан Гарос" и Откритото първенство на Австралия.

Всичко това, разбира се, е само опаковката. Как всъщност се играе Smash Court Tennis Pro Tournament 2? С две думи – учудващо добре. Управлението на тенисистите е все така безпроблемно, а силата и точността на вашите удари отново зависят от правилното пласиране и добрата ви реакция. Има едно, поне според мен, страхотно нововъведение - възможността за удари от движение. Ако сте играли кой да е Virtua Tennis, сигурно си спомняте, че там тенисистът ви трябваше да е спрял, за да можете да нанесете удар. Ако човек се опиташе да натисне бутона за удар преди това, такова движение просто не последваше. Адски дразнещо, мен ако питате. Е, в Smash Court 2 нещата стоят съвсем иначе. Още по-добрата новина е, че всичко това е комплектовано и с невиждан досега набор от анимации при ударите.

Въобще Smash Court Tennis Pro Tournament 2 определено не е поредният тенис симулатор. Това е единствената (актуална) в момента игра от този род.





Console Cheats

VAN HELSING





За да отключите кодовете, трябва да откриете малките светещи орбити, разпръснати из Трансилвания. Застанете върху една от тях и натиснете Кръг. Сега трябва да се появи съобщение с повече информация в долния край на екрана.

Неизчерпаеми муниции
Успешно изиграйте играта при ниво на трудност „hard".

Пушка
Спечелете по два пъти всяка от мини-игрите, свързани с великденските яйца.

Alternate Gatling Gun
Когато започвате мисия 12, ще видите няколко стълбищни площадки. След това от всички ъгли ще се присламчат множество привидения. Избийте всички и си проправете път до средната стълбищна площадка до залостената врата, намираща се вляво от вас. Заредете Alternate Lightning Gun и запратете енергийното кълбо в стената. Влезте и вземете Alternate Gatling Gun. Ако нямате пушка, това ще ви свърши добра работа, когато имате нужда да сеете разруха.

Alternate Lightning Gun
Когато се измъквате от замъка Франкенщайн на осмо ниво, ще преминете през вече познати вам стаи. Когато стигнете до помещението, където за първи път се сблъсквате с дребните прилепи, скочете през дупката в стената, през която сте минали, за да стигнете дотук. Докато пропадате, ще видите известно количество от разлято лепкаво вещество до един от контейнерите. Ако се вгледате по-отблизо, ще видите Alternate Lightning Gun в него.

Тяло на привидение
В мисия две погледнете зад Драконовата врата в началото на гарата, за да откриете cheat-иконката. Използвайте Alternate Tojo остриетата, за да се доберете до нея.

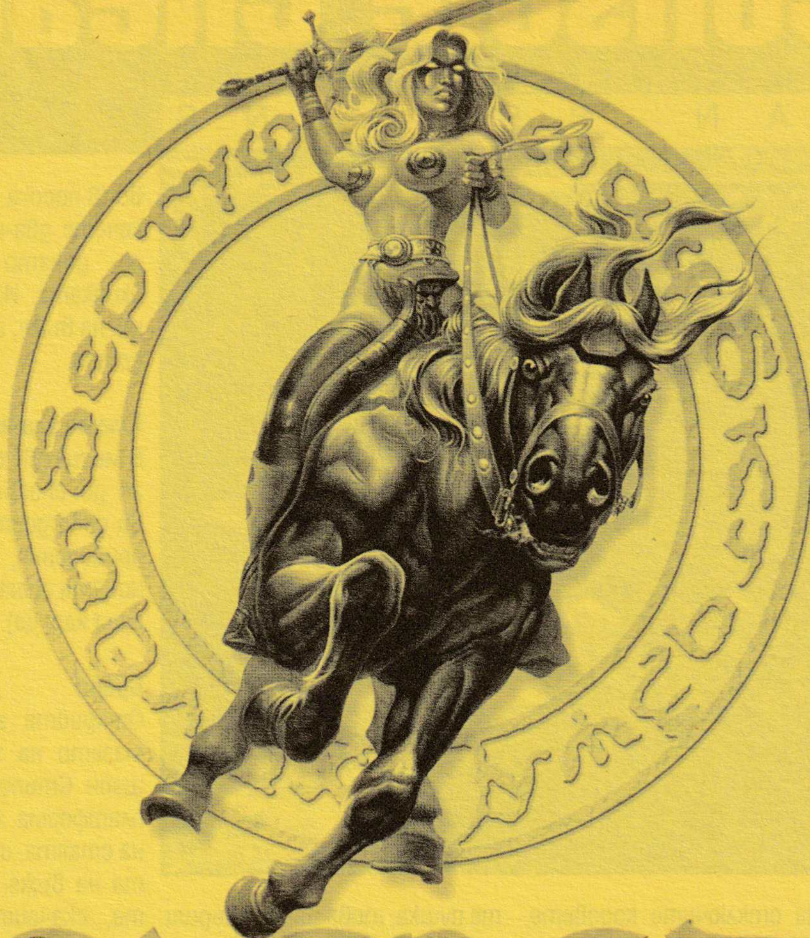
Неограничена бързина
Точно след като влезете в страничния двор на замъка Франкенщайн, завийте наляво (в посока на кулата). Подскочете два-три пъти наоколо, докато видите cheat-иконката. Използвайте куката на въже, за да достигнете до нея.

Големи глави
В мисия две се огледайте близо до cheat-иконката, която ви дава достъп до Тялото на привидение, за да откриете новата cheat-иконка (близо до една каруца).

Броня
Открийте големия склад в мазето на замъка Франкенщайн. Стъпете на дървената платформа в дясната част на стаята, използвайте куката на въже. Редувайки конете, скачайте от гърба на единия на гърба на другия, докато се биете с Демона Верона, намиращ се в дилижанса. Оставете се да бъдете избутани от конете. Включва се анимация, която показва Van Helsing. Няколко последователни пъти натиснете Кръг, докато се намирате под колата, за да достигнете cheat-иконкама. Изиграйте играта и след това вземете ъпгрейда Gatling Gun. Когато стигнете до склада, вместо да минавате през вратата, я разрушете и заобиколете от другата страна. Отново вкарайте в употреба куката на въже, за да стигнете до каменна врата. Използвайте ъпгрейда Gatling Gun. Ще се стартира анимация.

Бонус при завършване
След като веднъж изиграете последната мисия и изчакате надписите да минат, ще имате възможността да запазите играта си. Направете го. Сега можете да започнете геймката с всички до момента спечелени предмети и бонуси от cheat-овете.

Да пребием Sacred заедно



SACRED strategy guide

I. Въведение

Преди да се юрнете да хаквате и слашвате всичко, което е носител на враждебен фейс в света Анкария, трябва да направите задължително следното нещо. Инсталирайте най-новия пач за Sacred, който успеете да откриете на официалната страница на играта. Макар и адски интересна, тази Diablo-подобна екшън-ролева геймка е доста бъгава и ако не я закърпите, рискувате да зациклите. Например в един момент току-виж се оказало, че не можете да изпълните някой важен главен куест (като случая с бутилката вода в Wyvern Pass). Но щом пачнете играта, повечето известни проблеми ще бъдат отстранени, а вие ще сте готови за екшън!

II. С кой герой да играя?

И шестимата са еднакво силни и забавни за игра. Аз лично предпочетох да започна със Серафимката. Тя, заедно с нейната колежка – Вампирката, ми се сториха най-интересните и оригинални персонажи. Кой от всички герои ще изберете, зависи предимно от вашия вкус и стил на игра. По-долу ще откриете кратка характеристика и съвети за всеки един от персонажите.



1. Варваринът

Яко, напомпано с мускули говедо, способно да борави с почти всяко оръжие, създадено на тази земя. Но превръщането му в машина за убиване не е лесна работа.

Инвестирайте всички точки в атрибутите Strength и Physical Regeneration – по този начин ще се сдобиете с много кръв, по-мощна атака и по-бързо възстановяване на бойните удари.

Уменията Weapon Lore, Constitution, Parry, Agility и Armor са доста важни, ако искате да оцелеете. С помощта на първото оръжията ви ще нанасят повече демидж. Constitution ще увеличи кръвта ви допълнително, а Parry, Agility и Armor ще се грижат за вашите нападателни и защитни способности. Ако решите, че искате да се биете с две оръжия, няма да е лошо да сложите и една точка на Dual Wielding, но не повече.

Concentration е може би най-важното умение. То намалява времето, за което бойните изкуства се презареждат. И колкото по-бързо става това, толкова полесно и по-скоростно ще постилате бойното поле с трупове. В крайна сметка можете да инвестирате и в Trading – така ще имате шанса да се сдобиете с по-готини предмети.

Най-ефикасните бойни изкуства на Гладиатора са Attack, Multi-Hit и Courage Aura. Колкото по-бързо се презареждат, толкова по-добре за вас. С помощта на Attack ще се справяте най-ефикасно с малко на брой чудовища и с много силни босове. Mutli-Hit е идеално за битка сред множество твари, а аурата Heroic Courage ще ви поддържа живи именно в подобни моменти, увеличавайки защитата ви.



2. Вампирката

През деня – опасен воин, през нощта – кръвосмучещ звяр. Един от най-оригинал-

ните герои, които съм виждал в ролевите игри досега.

По отношение на атрибутите наймного точки би следвало да разпределите по Physical Regeneration и Strength (както при Гладиатора) с тази разлика, че от време на време можете да слагате и малко на Dexterity, което ще е от полза за героите с по-ниски нива на опит. Не инвестирайте нищо в Mental Regeneration – този атрибут не засяга Вампирката по никакъв начин!

От уменията, които задължително трябва да развиете, са Weapon Lore (за да нанасяте повече щети), Vampirism (вампирските способности се регенерират по-бързо, а самата кръвопийца понася по-малко демидж през деня), Bloodrush (увеличава скоростта на изпълнение и времето, за което се регенерират уменията, които се използват единствено във формата на вампир) и Constitution (за да имате повече кръв). Разпределяйте точки с все сила по тях. Като второстепенни способности можете да прибавите Parry, Armor, Agility и Trading.

От нейните бойни изкуства най-интересни и ефективни са Turn into Vampire/Turn into Knight, Ripping Claws, Whirling Claws и Claws of Death. Bats: Guards, Awaken Dead и Wolf Call може да изучите, колкото да не е без хич – не са лоши и могат да ви свършат горе-долу прилична работа в отделни ситуации. Например, за да отвлечете вниманието на враговете от себе си.



3. Горската елфка

Тази девойка е експерт в боравенето с далекобойни оръжия. И в такава трябва да бъде превърната. Най-важните атрибути за въпросната чаровница са Dexterity (най-много точки), Strength и Physical Regeneration. Инвестирайте в тях, колкото ви душа иска.

Уменията от първостепенно значение за Горската елфка са Weapon Lore и Concentration. С тяхна помощ ще нанася повече щети и ще регенерира бойните си изкуства няколко пъти по-бързо. След това е хубаво да изучите и Armor, и Constitution, за да се поддържате живи.

По отношение на бойните изкуства, Multi-Hit е вашият основен удар. Затова колкото по-бързо се презарежда, толкова по-добре за вас. Той изстрелва няколко стрели по различни опоненти или наведнъж в тялото на един враг. Следващ по важност е Explosion Arrow – пуска мощна стрела, която се взривява при досег с гадта и ѝ нанася огромен демидж (но само на него – не и на противниците наоколо). Към поддържащите бойни изкуства спадат Companion of the Woods (привиквате еднорог, който ще привлича вниманието на враговете ви, докато вие съвсем спокойно си ги помпате със стрели), Recuperation (лекуваща магия) и Plant Cage (обездвижва врага ви; използвайте го за отстраняване на босове).

В случай че се чудите дали да се биете с лъкове или арбалети, ето няколко съвета. Първите са по-слаби, но по-бързи. Най-често се срещат такива, които нанасят елементален демидж (огнен, въздушен, земен или воден). Арбалетите пък са по-мощни, но по-бавни и са пригодени най-вече за физически щети. Така че с кое от двете оръжия ще изберете, очевидно зависи от конкретната ситуация и от враговете, които са се изпречили на пътя ви.



4. Серафимката

Отличен воин, надарен със способността да използва божествена магия. Нещо като паладин. Според мен Серафимката е идеална за начинаещи – тя е едновременно и добра магьосница, и умел боец.

От атрибутите ѝ трябва да увеличавате предимно Physical Regeneration (в началото) и Mental Regeneration (след 10-то, 12-то ниво). А ако искате да носите някое конкретно оръжие или броня, напомпайте и Strength, и Dexterity, колкото е необходимо.

Задължителни за Серафимката умения са Weapon Lore и Concentration. Без тях сте принципно загубени. Ръгайте колкото точки можете. На второ място застават Magic Lore, Meditation и Armor. Те са много полезни и също не трябва да бъдат пренебрегвани, защото идеята при тази героиня е да има пълен баланс между силата и магията. И накрая – Agility и Constitution.

В никакъв случай не развивайте Серафимката като боец с оръжия за две ръце. На първата трудност ще сте като машина за убиване, но на следващите няма да успеете да прогресирате въобще без добра защита. Носете при всички положения едно оръжие и щит.

Най-ефективните бойни изкуства са Attack, Multi-Hit и Hard Hit. Развивайте и Celestial Light (нанася демидж на големи групи гадове) и Energy Bolts (идеална срещу стрелци и летящи противници).



5. Тъмният елф

Експерт по бойни техники и специалист в използването на капани. От всички герои само той може да се въоръжи с т.нар. Du'blades, включително и с наймалките (тези, които се прикачат към ръцете – Fist Blades). Почти всяко едно от последните има следното качество – да нанася poison демидж в зависимост от количеството Dexterity, което притежавате. Ако се възползвате както трябва от тази тънкост, можете да се сдобиете с доста смъртоносен герой.

В случай че решите да използвате погорната зависимост, ще трябва да инвестирате колкото се може повече точки в Dexterity и да пренебрегнете всички останали атрибути. Това е малко рисковано за вашия герой, който в началото на играта може да се чувства нищожен. Но в малко по-късен етап ще видите, че си е заслужавало. За да компенсирате тази слабост, търсете пръстени, които дават повече Endurance, за да увеличите за-

щитата и цялостната си резистенция.

От уменията най-важни за Тъмния елф са Weapon Lore и Agility. Първото въздейства както върху вашия меле демидж, така и върху пораженията, които нанасят капаните. Поради тази причина се предполага, че то трябва да ви е основно. Agility също е много съществено – чрез него ще имате по-голям шанс да вкарате точен удар (и ще избягвате някои от атаките на враговете). След това идва ред на Blade Combat – качете повечко точки, за да увеличите скоростта на нападението си. На следващото място застава Ballistics, което е необходимо предимно за количеството демидж, които капаните ще нанасят. А за да можете да носите и два Fist Blades, би следвало изучите Dual Wield, но най-много с една точка. Останалите три умения са въпрос на личен вкус (например Concentration е добър избор).

Най-ефикасните бойни изкуства на Тъмния елф са Battle Fog и Explosive Charge (капан, който нанася огнен демидж). За да контролирате по-големи тълпи от чудовища, пък можете да използвате Sudden Fury. И накрая – Soul Catcher е добър начин за лекуване, а чрез Revenge разбивате мутрата на по-мощни чудовища.



6. Бойният маг

Този тип притежава необикновено мощна магическа сила. Той може да хвърля няколко вида заклинания – Fire, Water, Earth, Air и Life. Най-добре е да съсредоточите развитието на героя задължително върху Life (за да се поддържате жив), плюс една школа от елементалните (най-много две), за да размазвате противниците си.

От атрибутите би следвало да инвестирате най-много точки в Mental Regeneration, тъй като той намалява времето, за което се регенерира една ваша магия. Също няма да е лошо да увеличите малко и Strength – колкото да покачите кръвта с една идея повече.

От уменията Meditation ще бъде основно. То, подобно на Mental Regeneration, намалява регенерацията на една магия (бойно изкуство). Magic Lore също е важно, тъй като увеличава демиджа на всички видове заклинания, не го забравяйте. И понеже Бойният маг е принципно слаб по отношение на физиката герой, ще трябва да засилите и неговата издръжливост по следния начин. Parrying увеличава вашите защитни способности, а Agility – нападателните. Също така и Constitution не е за изхвърляне, просто защото ще ви даде повече кръв.

Как ще размазвате противниците си е въпрос на вкус. На първо място разумният маг би следвало да си избере една магия, с която да трепе единични чудовища или малки групи. Такива са Fireball, Ice Shards и Lighting Strike. После идва ред на друга, с която да елиминира по-големи и по-мощни шайки от твари (Fire Spiral, Meteor Storm). И накрая трета, която да контролира поведението на чудовищата – например да ги държи на разстояние, замразявайки или отблъсквайки ги (Gust of Wind, Ring of Ice, Circle of Fear). Комбинацията от тези три вида магии ще ви осигури безпроблемно пътешествие през света на Анкария.

III. Неща, които не трябва да забравяме

- съществуват над двадесет умения, но героят ви може да изучи само шест от тях, без да броим двете, с които започвате играта, така че избирайте внимателно.
- всички атрибути нарастват с 10 процента с всяко качено ниво.
- най-добрите места за пазаруване в цяла Анкария са замъците Braverock и Crow's Rock.
- би било добре, ако героят ви притежава умението Trading, поне на едно относително високо ниво (10-15), чрез което ще може да се сдобие с някои адски мощни и безбожно скъпи предмети в по-късен етап от играта.
- най-удобното и най-добро място за бързо вдигане на нива е в пустинните райони.
- използвайте комбота често, изменяйте ги постоянно при Combo Master-а.
- търсете оръжия със следните способности – Life Leech, Critical Hit и Die on Sight.
- колкото повече напредвате в играта, толкова по-сериозен ще става въпросът с резистенциите – физическата, огнената, отровната и магическата. Погрижете се те да са на едно прилично високо ниво.
- почти всичко в света на Анкария може да бъде Magical Hiding Place!
- в оръжията се инструстират и руни.
- не изхвърляйте руните на чуждите класове герои! Занесете четири от тях при Combo Master-а и ще бъдете възнаградени с едно за своя персонаж.
- ориентирайте се чрез компаса – голямата стрелка показва посоката, която трябва да следвате за главния куест, а малката – пътят за активната в момента странична задача.
- търсете и активирайте всички портали (те са отбелязани на световната карта) – чрез тях ще кръстосвате Анкария наляво и надясно като светкавица.

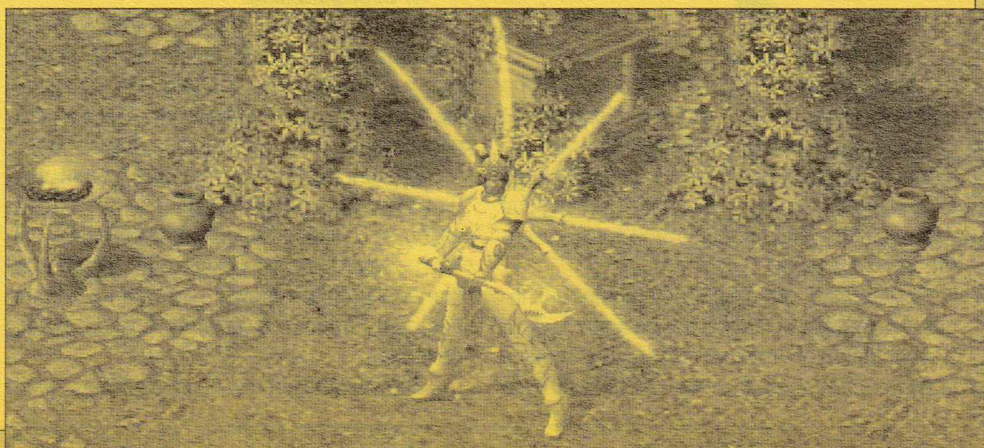
IV. На кон или с кракомобил?

Въвеждането на кон като превозно средство във фентъзи ролева игра е доста приятна добавка. Най-голяма полза от това четириного имат Бойният маг и Горската елфка – качвайте тези двамцата по-честичко на кон (макар че тогава ще атакуват по-бавно). По този начин ще поддържат по-лесно една относително добра и безопасна дистанция с враговете си. Останалите герои би трябвало да използват коня предимно за по-бързо придвижване от една точка до друга и рядко – за бой.

V. Последни думи

Не е задължително да се съгласите с тези съвети за развитие на отделните герои. Вие може да откриете по-добри или да измените настоящите по начин, който пасва най-добре на вашия личен стил на игра. В това отношение Sacred, заедно с Diablo II, са игри на неограничените възможности и варианти. Затова експериментирайте!

Владимир Тодоров



PC Cheats

THIEF: DEADLY SHADOWS

Премахване на въвеждащите анимации: отворете с Notepad файла "default.ini", който се намира в директорията "Thief 3\System". В секцията "[PCStartup]" променете реда "ShowIntroMovies=True" на "ShowIntroMovies=False".

Корекции в гледната точка от първо лице: за да предотвратите движението нагоре-надолу на камерата, използвайте Notepad и редактирайте файла "In T3PlayerAnims .ini". В секцията "— NORMAL GROUND MOVEMENT —" променете всички места, където е написано "Translate= false" на "Translate=true" от [Forward1] до [Forward6].

__Забележка:__ винаги си правете бекъп, преди да редактирате файла.

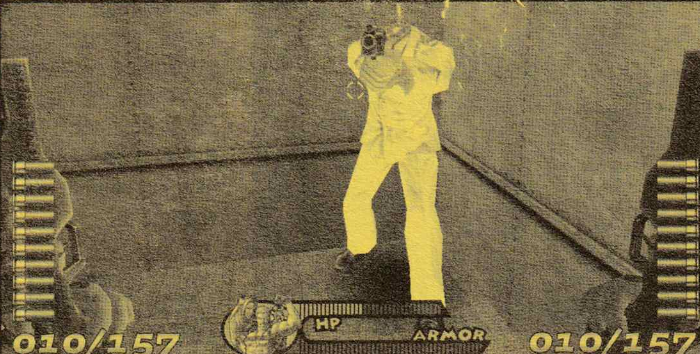
BESIEGER

По време на игра натиснете [~], за да можете да въведете някой от следните кодове:

Invulnerability 1 – неуязвимост (0=изключване на кода)
Daytime # – определете коя част от деня да е # (1-24)
Debug 1 – режим за отстраняване на дефекти (0=изключване на кода)
DayTimespeed # – определете бързината, с която времето от един ден да изтича
CreateUnit # – създаване на единица # (# е името на единицата)

__Забележка:__ при CreateUnit # кода можете да въведете само една буква и ще видите списък с всички възможни единици, които имате възможност да създадете и които започват със съответната буква. Например ако напишете: "CreateUnit G", ще видите списък с всички единици, чиито имена започват с "G".





NITRO FAMILY

По време на игра натиснете [~], за да можете да въведете някой от следните кодове:

NITRO GOD – неуязвимост
NITRO GIVEALL – получавате всички оръжия и муниции за тях
NITRO GIVEMONEY – получавате пари
NITRO KILLALL – избива всички ваши опоненти
NITRO FLY – режим, който позволява летене
NITRO GHOST – режим „привидение"
NITRO REFRESH – пълно здраве
NITRO CHANGELEVEL – пропускате нивото и преминавате на следващото
NITRO SPEED X – увеличава скоростта на X (1-10)



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

За промяна на Skin-a на героя: въведете който и да е от следните кодове в полето за лиценз в началото на играта:

M1K3 – играете като боец от десантен отряд
HAWG – байкър
TFAN – гангстер
BOOB – пънкарка
JASS – магаре
TATS – мадама с татуировки
PHAM – играете като касапин
MNKY – пънкар
BRUZ – боксьор
J1MM – труп
FATT – полицай
P1MP – сводник
MRFU – азиатец
5WAT – S.W.A.T.
BOOZ – уличен безделник
PIMP – сводник
B1G1 – играете като своя шеф
ROSA – играете като своя партньор
HARA – азиатски работник
FUZZ – полицай Джонсън
HURT_M3 – играете като своя партньор, но само по бельо

MIXED NEWS



GSM В СЕВЕРНА КОРЕЯ – НЪЦКИН

Само за около година и половина поданиците на Ким Чен Ир имаха възможност да получат достъп до мобилни телекомуникации. 20 хиляди души е общият брой на абонатите, успели да се регистрират след старта през ноември 2002 година. В един от последните комунистически бастиони обаче телефоните не се купуват, а се раздават планово от държавните пощи. Ето защо и сега преустановяването на услугата е било много лесно – милицията просто е минала и е събрала слушалките. Решението е взето централно без мотивация. След запитване от новинарската агенция Yonhap, високопоставен държавен служител просто е заявил "Да, истина е, че при нас мобилните телефони са забранени". Като реална причина се предполага страхът от твърде силно чуждестранно влияние върху корейските граждани.

PDA, ОТИВАШ СИ БАВНО, НЕУСЕТНО ПОЧТИ...

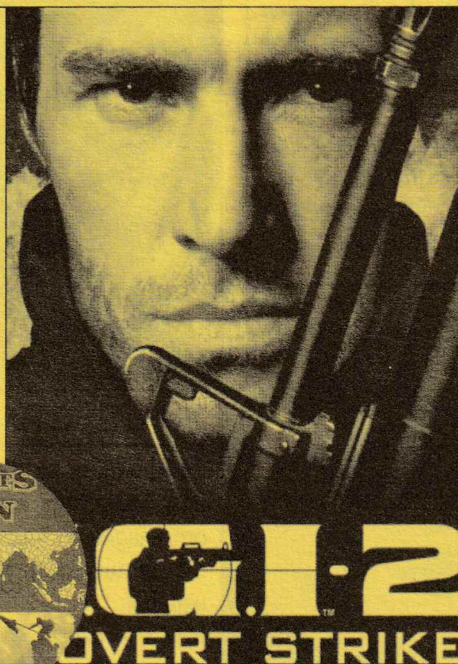
Sony обяви, че няма повече да продава PDA-устройства от фамилията Clie в Съединените щати. Макар че базираните върху PalmOS помощници ще продължат да присъстват на японския пазар, това е по-скоро временна ситуация, като производителите очакват японците да се откажат напълно от този бизнес до края на годината. Причината за това решение е драстичният спад в продажбите на персонални цифрови асистенти за първото тримесечие на годината с 45 процента. Сериозният срив в търсенето е лесно обясним – с "поумняването" на мобилните телефони PDA просто става излишен. Вече са факт мобилни апарати, които имат както mp3 плейър, така и абсолютно функциониращи функции на органайзер, поддръжка на допълнителен софтуер като ICQ например и т.н. Продажбите на PDA за последните две години спадат постоянно и драстично. За същото първо тримесечие са факт по-големите продажби на smartphones (13 милиона) срещу PDA (11 милиона). И така – чао, Sony, сбогом, PDA?!

ВИРУС В ТЕЛЕФОНА

Според информация на вестник "Файненшъл Таймс" се е появил първият вирус-червей, който е полазил мобилните телефони. Все още той не е пряка заплаха за потребителите, но самото му съществуване доказва сериозната уязвимост на мобилните апарати на атаки от страна на хакери и програмисти на вируси. Името на червея е "cabir". Уязвими са моделите с операционна система Symbian. Според вестника вирусът може да се предава между два отделни телефона посредством Bluetooth. На практика той е безвреден, като не поразява телефона или софтуера му, а съкращава живота на батерията, сканирайки непрекъснато за други такива устройства, в които да продължи своя път.

КИТАЙСКА ЦЕНЗУРА

В Китай държавата бди. Бди от това да не си направиш второ дете (наказуемо е с по-високи данъци, пичове, няма майтап) да нямаш неограничен достъп до глобалната компютърна мрежа. Наред са компютърните игри. Властта в Пекин ще учреди специална комисия за "наблюдение на игрите", която за в бъдеще ще спира продукти, застрашаващи "националното единство". Няколко са заглавията, паднали вече под ударите на цензурата. Едно от тях е Project IGI 2: Covert Strike. Причината – китайската армия не е представена уважително и е показана като злодей. Друг пример – реално-времевата стратегия Hearts of Iron. Причината – областите Манджурия, Тибет и региона Шънян са представени като отделни от Китай държави. Фактът, че в Hearts of Iron действието се развива през Втората световна война, когато Тибет и Манджурия все още са били с неизяснен статут, не е достатъчен аргумент – играта застрашавала "суверенитета и териториалната интеграция на Китай". Освен за обикновените компютърни игри, забраната се отнася и за онлайн-геймките. Крайният срок за китайските търговци и уебадмини е 1-ви септември. След тази дата нарушителите са заплашени с крупни мерки.



ЗАЛОВЕНИ СА 60 ХИЛЯДИ НЕЛЕГАЛНИ MP3-КИ

Борбата с пиратството става все по-сериозна. Репресивните органи доказват, че когато искат, могат и пипат бързо и здраво. Така в град Нюрнберг, Германия, след акция на местните власти, са конфискувани два сървъра с 12 твърди диска. На хардовете са открити 60 хиляди mp3-ки, както и четири хиляди цели албума. Така може би ще си обясните защо внезапно ви е секнал даунлоуда на пълната дискография на U2 например.

Когато качулките нахлули, сървърът работел и от него се точело като за световно. Машината била известна като "Lupodata" и се намирала в апартамента на мрежов инженер, работещ за софтуерна компания. 56-годишният германец си признал на място за "престъплението". В момента го очаква съд, както и граждански иск в размер на петцифрено число (т.е. неколкостотин хиляди евро). Смъкнето на музика става все по-трудно и рисковано занимание.

Слуховете твърдят, че в България например до края на годината ще започнат първите по-сериозни мерки срещу "свободните" сървъри. Слуховете са едно, реалността друго. Факт е обаче, че правораздавателните институции обичат да пипат малко преди и малко след лятната почивка. Пример – Audiogalaxy, затворен през месец юли преди две години.

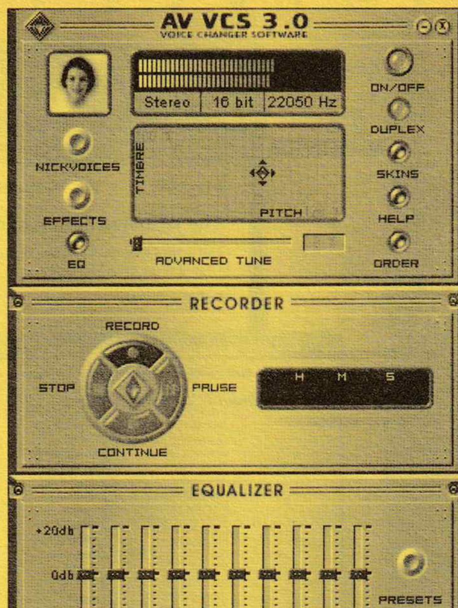
Pi to one MILLION decimal places

ЧИСЛОТО ПИ – БЕЗ МАЙТАП

Посетете този адрес – http://3.14159265358979323846264338327950288419716939937510582097494459 2.com/. Тук ще откриете невероятно полезна информация, свързана с числото Пи. А по-конкретно – неговият пълен размер до един милион знака след десетичната запетая. Факт – опитахме се да го копираме, за да ви го покажем в текстов вид. Уви, един милион знака отговарят на пълното течение на списание "PC Mania" за последните две години. Така че – само този скрийншот.

МЪЖ ИЛИ ЖЕНА – ПОЗНАЙ ОТ ТРИ ПЪТИ

Програмата AV Voice Changer Software Diamond (можете да я откриете на популярните американски сайтове за безплатно теглене, като www.download.com например) ще ви спечели врагове – или нови приятели. С нейна помощ ще препращате гласа си на женски или мъжки, според случая. Функционира с ICQ, AOL (AIM), Yahoo (YIM), Trillian, уебкамера и P2P чат клиенти. Очевидно е измислена като следваща стъпка за размиване на половете в междуличностните контакти с непознати онлайн. Съвместима е и с всички най-популярни платени и безплатни плейъри за музика. Освен глас може да модулира и видоизменя любимите ви песни. Както и да го погледнеш, говорим за извЪрат, мега извЪрат. Но пък кой е казал, че всичко в наше-



то ежедневие трябва да е скучно и сериозно?!

ОТГЛЕЖДАНЕ НА ДОБИТЪК С GPS

Представете си, че имате 15 крави. Доите мляко, правите масло, сирене, кашкавал – не сте ли си мечтали поне някога за подобна благина? Е, ако се интересувате и от модерни технологии, на ваше разположение вече е нов метод за контрол и наглеждане на стадото по време на паша. Учени от Дартмут колидж в САЩ са разработили мобилна система за отглеждане на едър рогат добитък. Всяко животно носи около врата си нашийник, оборудван с повече, отколкото очакваме – Wi-Fi карта, миникомпютър, високоговорител и GPS-предавател. GPS (Global Postioning System) е система от над 20 сателита около Земята. Всяко устройство с предавател комуникира със сателитите, като по този начин на практика всеки обект на нашата планета може да бъде открит и да не се затрие. Идеята на учените от Дартмут обаче е още по-напредничава. Тяхното желание е да се създаде виртуална ограда около кравите. Посредством GPS определен сегмент се "заключва". Ако едно животно реши да се разходи безцелно, системата автоматично подава звуков сигнал и/или пуска слаб електрошок на кравата, така че тя да се върне обратно, където ѝ е мястото. Системата е особено интересна за фермерите в Австралия, където пространствата са огромни, кравите са много (хиляди), а стопаните им търсят ефективни решения. Ще ви държим в течение, ако тя проработи.

МУЗЕЙ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ – ИМА ТАКОВА НЕЩО!

На адрес http://www.computerspielemuseum.de/ се намира първият и засега единствен музей на компютърните игри в света. Разширението .de не трябва да ви притеснява, тъй като сайтът съдържа информация и на английски. Кибермузеят включва изчерпателна информация за над 20-те години гейминг, разнообразните му форми и проявления. Тъй като говорим за музей, тази страница е по-подходяща за татковци и майки, които да се убедят, че играенето на компютъра не уврежда здравето, психиката или отношенията с приятелите (е, последното е вярно само донякъде – никой не се вижда вече с Мартин, откакто прекарва по 12 часа в катакомбите на Diablo...). Крайната цел на музея е да излезе офлайн, като за това са необходими 1500 квадратни метра площ, която да поеме експонатите – флипери, електронни игри от типа "кашон" (онези огромни шкафове, на които се играе Streetfighter) и др.



Кой е най-добрият браузър?



Когато се явяваме на интервю за работа в софтуерния бранш, вероятността да ви бъде зададен Въпросът За Браузъра и да се разиграе подобен на следния диалог, е голяма:

– Кой браузър?

– Кой браузър какво?

– Explorer или Netscape?

– Съжалявам. Не мога да разбера въпроса...

– Кой браузър предпочитаме, Explorer или Netscape?

Ами сега!? Аз лично предпочитам Опера, но въпросът, зададен така, напълно го изключва.

Опитвате се да прецените по очите на интервюиращия какъв отговор очаква. Но те не изразяват нищо, сведени са към вашето CV и трескаво го изучават. Добра догадка е да погледнете облеклото му. Ако е в строг костюм и го носи естествено, без непрекъснато да си подръпва вратовръзката или да се опитва да запретне ръкавите на сакото, опитайте с Explorer. Иначе можете да се надявате, че той е от добрите джедаи и да заложите на open source тандема Netscape/Mozilla.

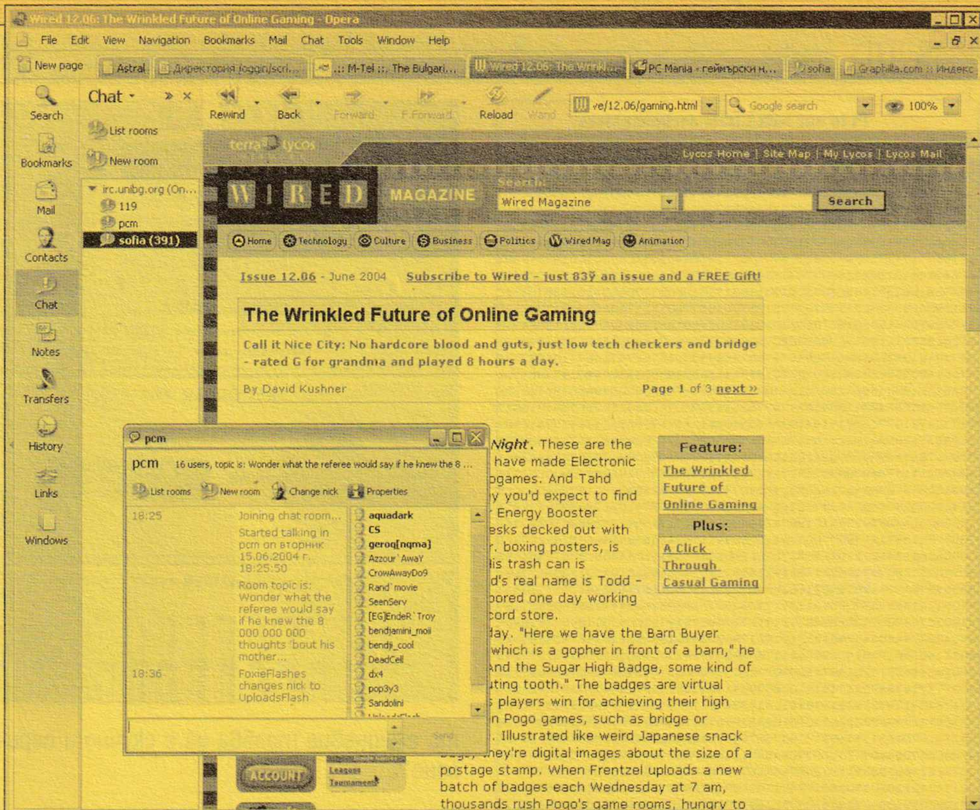
Напредналите програмисти имат друг отговор. Той е:

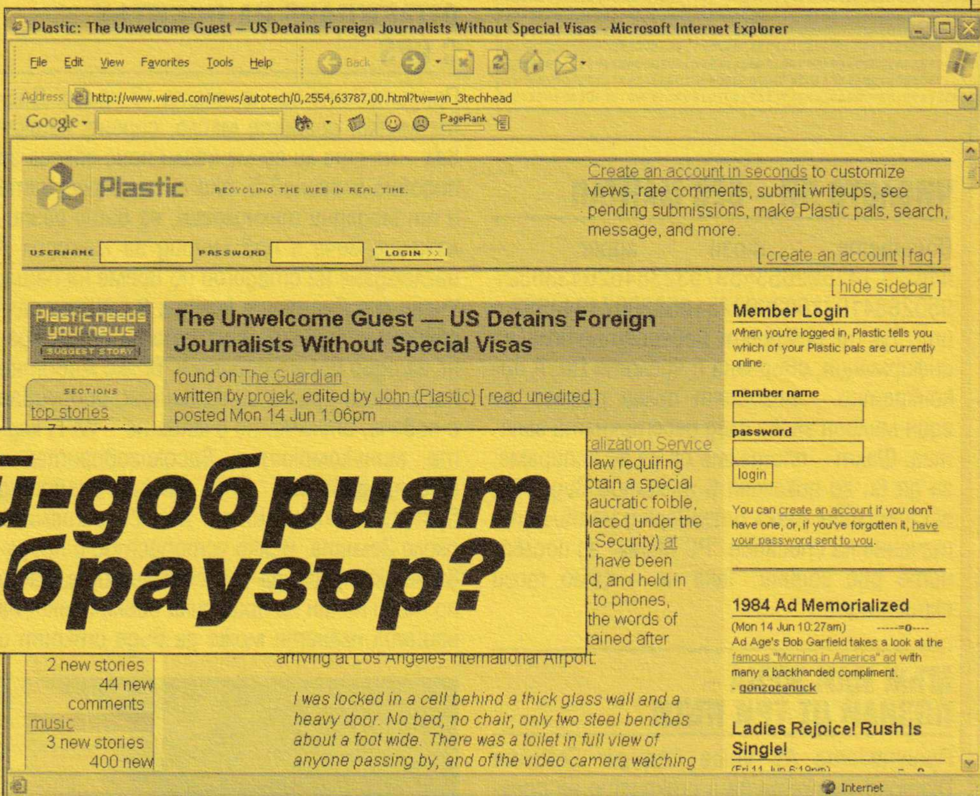
– Да.

– Да какво?

– Да, Explorer или Netscape.

Това е формалният подход към въпроса, от гледна точка на двоичната логика. Щом знаем, че твърдението А е вярно, то изразът "А или Б" със сигурност също представлява вярно твърдение, независимо от Б.





Моят съвет е да не се опитвате да налучкате, а да кажете истината. Ако с бъдещия си шеф не можете да се разберете по Въпроса За Браузъра, едва ли ще ви бъде много приятно да работите с него по осем часа на ден, пет дни в седмицата, четири седмици в месеца, само с двадесет почивни дни годишно.

Още повече, че отговорът на Въпроса За Браузъра далеч не е толкова важен, колкото отговора на следващия въпрос: "Така ли? А защо предпочитаме него?".

От вас се очаква добре обоснован отговор, който да показва разбиране на особеностите и проблемите, предимствата и недостатъците на отделните видове браузъри.



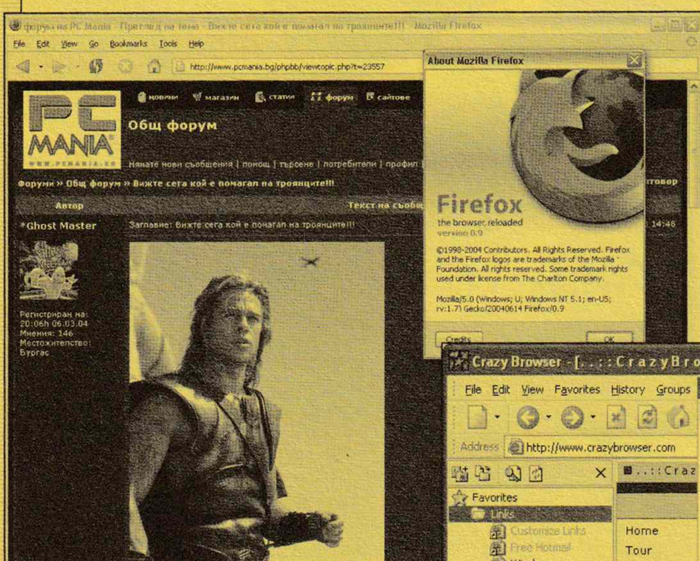
Когато Интернет е бил дива джунгла

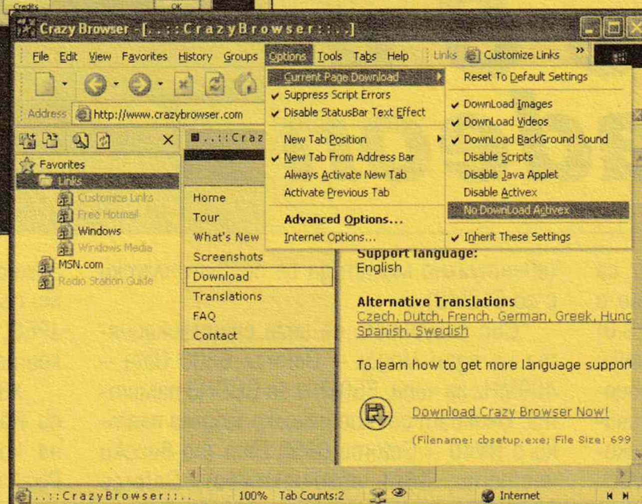
Не, не е добре да започваме така, защото Интернет е дива джунгла и сега. Когато Интернет е бил стерилен и подреден, когато се е използвал за сериозни цели от малцина благородни учени и малко повече съвсем не толкова благородни военни (също със сериозни намерения), тогава не е имало много браузъри и съответно не е имало Въпрос. Не са съществували финансовите интереси, които обуславят днешната Война На Браузърите. Няма да проследяваме хронологията на бойните действия, но ще разгледаме различните конвенционални и неконвенционални начини, чрез които те се водят.

Средствата на Microsoft спадат по-скоро към вторите. Най-силният им коз е, че техният браузър е вграден в операционната им система. С това те директно го предоставят на потребителите и отпада нуждата от инсталация. Това е достатъчно да изведе Explorer едни гърди напред (и то какви!), пред всички останали. Още повече, че той не просто е част от Windows, но неговият потребителски интерфейс е изцяло изграден върху него. Това означава най-малко, че този браузър по принцип е зареден и няма нуж-

да от стартиране. Удобството от бързодействието е огромно.

Стратегията за тотален контрол на Microsoft прекрачва още една важна граница. Те игнорират препоръките на World Wide Web Consortium (W3C – организацията, определяща правилата и стандартите в Интернет комуникациите) и безапелационно налагат своите собствени виждания. В резултат възниква частична несъвместимост между браузърните технологии и един истински ад за разработчиците на сайтове. Има страници, които могат да бъдат разглеждани само на IE или едно и също нещо трябва да се пише по няколко пъти, за да може да бъде визуализирано навсякъде.





Другите

Там, където не можеш да победиш с хитрост, трябва да се опиташ да победиш със сила. Това е пътят на враговете на Microsoft. А именно – да създават по-добри, по-красиви и по-удобни браузъри. Имайки предвид производствените темпове на редмъндския гигант, това се оказва не толкова трудно. Докато Microsoft съединяват браузъра си с операционната система, Netscape интегрират мрежовите услуги. Навигаторът се превръща в тежък пакет, обединяващ достъпа до уебстраниците с Интернет поща, редактор за уебстраници, а в последните версии дори и обмен на съобщения в реално време, поддържаща AIM/ICQ протокол. Преломният момент, който връща Netscape отново на бойното поле, обаче се оказва решението да пуснат за свободна разработка ядрото на браузъра си. Динамиката в open source общността е огромна и Netscape имат шанс бързо да проверят правилността на постъпката си. Резултатът е Netscape 6.0 – програма от ново поколение, със съвсем променен външен вид и качества, бързо догонващи изпълзналия се далеч напред противник.

Братът близнак на Netscape 6.0 е Mozilla 1.0. За своя браузър Netscape просто са взели неговите най-добри черти, но това е част от техния предбрачен договор.

Mozilla се настанява трайно на тихия фронт на операционните системи Linux. Тук екшънът е с интензитет на война с фунийки, тъй като фокусът е изместен основно върху борбата между самите операционни системи. Конкурентите на Netscape и Mozilla са Konqueror (вграденият в KDE браузър) и с последния самурай – Opera (*www.opera.com*).

Opera направи своя дебют тихо, без силни емоции и конфронтации. Предлага се във версии както за Linux, така и за Windows, че даже и за мобилни устройства. От него произлизат някои от най-сериозните нововъведения в съвременните браузъри. На първо място са табовете. Opera е първият браузър, прибрал разпилените прозорци в спретната картотека. След него и Mozilla приема това удобство и го предоставя на потребителите си. Microsoft гордо мълчи и засега продължава да упорства с еднопрозоречния си интерфейс. За заклетите феновете на Explorer, които не биха отказали удобството на табовете, все пак има решение. Нарича се Crazy Browser (*www.crazybrowser.com*) и в основата си представлява Internet Explorer, с добавени различни потребителски екстри, включително и табове.

Следващото нововъведение, излязло под диригентството на малкия червен браузър, което тепърва ще набира популярност, се нарича Mouse Gestures. То представлява нова система за навигация, базирана на принципите за ергономичност. Почти всяко действие в браузъра (отваряне и затваряне на страници, връщане назад, презареждане) може да бъде изпълнено и чрез някакво елементарно и естествено за ръката движение с мишката при задържан десен бутон. Например вместо да търсите къде е бутон Back може да натиснете десния бутон на мишката и да я придвижите около сантиметър наляво. Останалите действия са кодирани с подобни движения.

В Mozilla жестовете с мишката не са предварително инсталирани, но могат да бъдат добавени като plug-in, който имате възможност да изтеглите от *optimoz.mozdev.org/gestures*.

На *www.mozdev.org* се намират още много интересни проекти и разширения, чрез които сами ще определяте функционалностите на вашия браузър.

В началото ми се струваше съмнителна нуждата от Mouse Gestures, но започнах да използвам отварянето на линк в нов прозорец (щракване с десния бутон върху него и движение надолу). Постепенно свикнах и с останалите и в момента изпитвам огромен дискомфорт щом се сблъскам с браузър, който не ги поддържа. Дори се принудих да потърся решение за Windows, тъй като често увисвах на средата на някое движение, докато си ровех из папките на диска с Windows Explorer. За щастие такова решение има и то се казва Stroke It (*www.tcbmi.com/strokeit*). С негова помощ можете да накичите с жестове цялата операционна система, както и всички приложения поотделно. За най-популярните програми има предварително избрани системи от жестове, а за по-специфичните е предвидена възможност сами да създавате и избирате такива.

Едно от най-важните предимства на Opera е неговата способност да си помни отворените страници. Можете спокойно да го затворите, да рестартирате компютъра, но след като го включите, той ще бъде точно в това състояние, в което сте го оставили. Нещо повече. След като натиснете бутона Back (или направите съответното движение с мишката), ще установите, че помни и страниците, на които сте били преди това.

Нека в заключение обърнем внимание на последния малчуган в света на браузърите. Той се казва FireFox и представлява олекотена версия на Mozilla, вършеща работа на тези, които искат просто браузър, а не Интернет комбайн, с редосеялка и капкова напоителна система. Адресът е *www.mozi lla.org/products/firefox*.

Ако все още не сте разбрали кой е правилният отговор на Въпроса За Браузъра, то задължително трябва да пробвате Lynx (*lynx.browser.org*). Това е текстови браузър, който работи под Unix, VMS или Windows и е вашата гаранция за безпроблемно, безкартинково браузване и стабилно душевно равновесие.

Иван Дончев

Nvidia и ATI обявиха поредните видеоускорителни чипове от висок клас. Те предлагат учудващо висока производителност. ATI представиха цялата си обновена продуктова линия (висок, среден и нисък клас), а nVidia само найбързия си чип. По-евтините (и по-бавни) модели, базирани на него (т.е. поддържащи същите нововъведения и технологии като върховия модел, но с по-малка производителност), се очакват през лятото. За сметка на това и ATI, и nVidia пуснаха и няколко орязани модификации на свои чипове от предишните серии GeforceFX и Radeon 9xxx.



Geforce 6 и Radeon X

Geforce 6800 (NV40)

Nvidia обявиха архитектурата си от следващо поколение. NV40 поддържа Shader Model 3.0 (би трябвало да е включен в DirectX9, но се оказва, че версия 3.0 не е активирана все още) – "CineFX3.0", FP32 (floating point 32bit) данни в целия графичен конвейер (за разлика от ATI – и най-новият им чип R420 извършва изчисленията чрез FP24), обработка на текстури във Vertex Shader модула и др. Обновени са технологиите на nVidia за филтриране и изглаждане на ръбовете (Intellisample 3.0) и обработване на осветление и сенки (UltraShadow 2.0). Добавен е „видео процесор", който би следвало да ускори значително компресирането (encoding) и декомпресирането (decoding) на MPEG1/VCD, MPEG2/DVD, MPEG4/DivX, WMV9 и евентуално други формати (но за да се оползотворят изцяло тези възможности, е необходима още работа по драйверите и приложния софтуер – кодеци и програми).

NV40 се произвежда по 0.13um технология и е изграден от 220 милиона транзистора. Производителността му е до два пъти по-добра от тази на GeforceFX 5950. Това се дължи на увеличения брой пикселни конвейери (и съответно Pixel Shader модули) – 16x1 вместо 8x1/4x2 (16 конвейера с възможност за обработка на 1 текстура/такт) и Vertex Shader модули (6 вместо 4).

За съжаление изискванията към захранването също нарастват – платките с чипове на най-висока честота консумират над 100W и съответно са с масивни охладителни системи (заемат и пространството над съседния PCI слот).

Шината за достъп до паметта е 256-битова, а обемът на паметта – 256MB (евентуално могат да се появят платки с до 512MB).

Със сигурност се знае спецификацията на един модел – Geforce 6800 Ultra – 400MHz за чипа, 550MHz за GDDR3 паметта. Очакват се още няколко модела платки с NV40 – Geforce 6850 Ultra (по-високи честоти, 16x1 архитектура), Geforce 6800 GT (по-ниски честоти, 16x1), Geforce 6800 (по-ниски честоти, 12x1).

Radeon X800 (R420)

ATI са решили, че поддръжката на Shader Model 3.0 (DirectX 9.0c) не е необходима за сегашното поколение чипове (все още и DX9.0c не е излязъл) и затова R420 се ограничава с леко разширен вариант на Vertex Shader и Pixel Shader 2.0 (DX9.0b). Разширението се състои в увеличения максимален размер на програмите, поголемия брой временни регистри и др. (все пак R420 остава далеч от пълния набор изисквания за Shader 3.0). Оптимизирани са модулите за филтриране и изглаждане на изображението, както и контролерът за достъп до паметта (освен това се поддържа до 512MB видеопамет, използва се 256-битова шина). Добавена е и нова компресираща технология 3Dc, която би трябвало да предоставя по-добро качество от използваните в момента технологии (те, както и 3Dc, са алгоритми със загуба на информация – като MP3, JPEG, MPEG4, за разлика от ZIP и RAR, при които няма загуба).

X800, също както и предшественика си Radeon 9800, поддържа обработката на компресирана видеоинформация чрез Pixel Shader ресурсите си и съответно натоварването на процесора намалява, а качеството се подобрява чрез методи, използвани при 3D приложенията.

R420 се изработва по 0.13um технология и е изграден от 160 милиона транзистора. Производителността му почти винаги е по-добра от тази на Geforce 6800 Ultra. В повечето случаи X800 е малко по-бърз, но понякога и много (за подобрата производителност най-вече допринася по-голямата тактова честота). Естествено, срещат се и игри (например бъдещата Doom 3), които се чувстват по-добре с NV40 заради някои функции, които чипът на nVidia изпълнява по-ефективно.

Консумацията на R420 е сравнително малка (под 80W), което го превръща в единственото решение за компютри с ограничено пространство и изисквания за тиха работа (по-лесно се охлажда).

Демонстрираните прототипни платки на ATI са с допълнителен VIVO (Video In,

Video Out/TV-Out) чип и gори имат вътрешен извоg, към който gа се включи кабелче, воgещо go преgния панел на кутията на компютъра – евентуално go „Line In" за включване на виgеокасетофони и gр.

Някои хора наричаха R420 "Radeon 10k" (т.е. 10ххх) и gонякъge се оказаха прави. Макар официалното име gа не е Radeon 10800, можем gа приемем, че "X" (в X800) не е „хикс", а „римско gесет".

Засега официално са обявени gва моgела платки – Radeon X800 XT Platinum с тактова честота на чипа 520MHz, честота на паметта (GDDR3) – 560MHz и 16x1 архитектура; Radeon X800 Pro с чип, работещ на 475MHz, памет на 450MHz и 12x1 архитектура. Очакват се още и X800/SE моgели с по-ниски честоти, 8x1 архитектура и може би по-тясна шина за gостъп go паметта (128bit).

Geforce PCX

По повоg очакваната смяна на AGP8x слота с PCI Express x16 слот в новите gънни платки, nVidia разработиха чип-преобразувател (HSI Bridge AGP-to-PCI Express), който може gа се използва със сегашните GF-FX5900, FX5700 и FX5200 чипове. Известните ни вече ускорители, заеgно с новия преобразувател, се използват от производителите, за gа реализират PCI Express x16 виgеоплатки. Неgостатъкът на това решение с „прехоgник" спрямо „чистите" PCI Express чипове е в скоростта на интерфейса – AGP8x поggържа go 2GB/s half duplex (само в еgна посока в gаgен момент от време), PCI Express x16 – go 4GB/s full duplex (общо 8GB/s от и към процесора). Когато се използва HSI, чип интерфейсът межgу него и чипсета е PCI Express x16 (4GB/s full duplex), но межgу HSI чипа и виgеоускорителя е AGP. Тъй като преобразувателят и ускорителят са близко еgин go gруг (на еgна и съща платка, без конектори и т.н.), AGP интерфейсът е gва пъти по-бърз от нормалното – 4GB/s half duplex, но все пак не gостига PCI Express.

Всичко това обаче не е от значение за скоростта на повечето приложения (освен тези, които се нужgаят от голяма скорост в gвете посоки еgновременно), защото тя зависи много слабо от интерфейса – разликата межgу AGP2x (533MB/s) и AGP8x (2GB/s) е незабележима.

Платките с HSI чипове ще се наричат GeforcePCX 5300 (FX5200/NV34 чип), GF-PCX5750 (FX5700/NV36 чип) и GF-PCX5900 (FX5900/NV38 чип).

Radeon PCI Express

ATI поgхожgат по съвсем gруг начин към новия интерфейс. Те смятат, че той ще се наложи бързо и си струва чиповете им gа бъgат истински агаптирани към него. На бял свят ще се появят първите „чисти" PCI Express x16 виgеоускорители – X800 PCI Express (R423), X600 (RV380) и X300 (RV370). R423 не се различава по нищо от R420 освен по интерфейса си. RV380 преgставлява PCI Express версия на стар чип – RV350/360 (Radeon 9600 Pro/XT) – 2 VS, 4x1 PS, 128bit шина. Очаква се и тактовите честоти на X600 и Radeon 9600 gа са близки по стойност.

Еgинствено чипът, преgназначен за най-ниския клас, е обновен – RV370 преgставлява RV380, изработен чрез по-фина технология (0.11um вместо 0.13um), но работещ на по-ниска честота, gокато новата технология бъge усвоена, слеg което към нея ще се прехвърлят и по-бързите чипове. ATI и преgи използваха тази тактика – експериментират с новите технологии в проgуктите от по-нисък клас. RV370 ще се преgлага в gве моgификации: X300 (2 VS, 4 PS, 128bit шина) и X300 SE (2 VS, 4 PS, 64bit шина). RV370 е заместникът на RV280 (Radeon 9200) и съответно е първият чип от нисък клас на ATI, който поggържа Shader 2.0 (DirectX9).

Стоян Спахиев

Модели, 128 MB[1]	GPU, MHz[2]	RAM			Пикселни конвейри[3]				Цена, $[4]
		MHz[2]	Bit	GB/s	Брой	MP/s	Текстури	MT/s	
Radeon X800 XT Plat. 256MB	520MHz	560MHz	256	36	16	8320	1	8320	500$
Radeon X800 Pro 256MB	475MHz	450MHz	256	29	12	5700	1	5700	400$
Geforce 6800 Ultra 256MB	400MHz	550MHz	256	35	16	6400	1	6400	500$
GeforceFX 5950 Ultra 256MB	475MHz	475MHz	256	30	8	3800	1	3800	450$
GeforceFX 5900 Ultra 256MB	450MHz	425MHz	256	27	8	3600	1	3600	400$
GeforceFX 5900	425MHz	425MHz	256	27	8	3400	1	3400	200$
GeforceFX 5900XT (Value)	400MHz	400MHz	256	26	8	3200	1	3200	190$
GeforceFX 5800 Ultra	500MHz	500MHz	128	16	8	4000	1	4000	няма ги
GeforceFX 5700 Ultra	475MHz	450MHz	128	14	4	1900	1	1900	180$
GeforceFX 5700	425MHz	275MHz	128	8.8	4	1700	1	1700	145$
GeforceFX 5600 Ultra	400MHz	400MHz	128	13	4	1600	1	1600	170$
GeforceFX 5600	325MHz	275MHz	128	8.8	4	1300	1	1300	130$
GeforceFX 5600XT	235MHz	200MHz	128*	6.4*	4	940	1	940	115$
GeforceFX 5200 Ultra	325MHz	325MHz	128	10	2	650	2	1300	100$
GeforceFX 5200	250MHz	200MHz	128*	6.4*	2	500	2	1000	66$
Geforce4 MX440	275MHz	256MHz	128	8.2	2	550	2	1100	55$
GeforceMX 4000	275MHz	200MHz	128*	6.4*	2	550	2	1100	45$
Radeon 9800XT 256MB	≥412MHz	365MHz	256	23.4	8	≥3296	1	≥3296	470$
Radeon 9800 Pro 256MB	380MHz	350MHz	256	21.9	8	3040	1	3040	330$
Radeon 9800 Pro	380MHz	340MHz	256	21.3	8	3040	1	3040	270$
Radeon 9800	350MHz	300MHz	256*	19*	8	2800	1	2800	230$
Radeon 9800SE	360MHz	340MHz	128	10.1	4	1440	1	1440	170$
Radeon 9600XT	≥500MHz	300MHz	128	9.6	4	≥2000	1	≥2000	200$
Radeon 9600 Pro	400MHz	300MHz	128	9.6	4	1600	1	1600	155$
Radeon 9600	325MHz	200MHz	128	6.4	4	1300	1	1300	100$
Radeon 9600SE	325MHz	200MHz	64	3.2	4	1300	1	1300	80$
Radeon 9200 Pro	275MHz	275MHz	128	8.8	4	1100	1	1100	100$
Radeon 9200	250MHz	200MHz	128*	6.4*	4	1000	1	1000	70$
Radeon 9200SE	200MHz	166MHz	64	2.7	4	800	1	800	50$

GB/s – гигабайта в секунgа - пропускателен капацитет на паметта; MP/s – милиона пиксела в секунgа; MT/s – милиона текстури в секунgа – теоритична максимална произвоgителност на графичния чип

* има вероятност gа попаgнете на платка с по-тясна шина за gостъп go памета

1. Цените са за платки със 128MB памет, освен ако изрично не е написано gруго; по принцип повечето чипове от среgен клас се преgлагат и в платки с по 256MB, а тези от нисък – с по 64MB

2. Някои произвоgители на платки пускат чиповете на малко по-различни (и по-високи, и по-ниски) честоти, в зависимост от това какво охлажgане са сложили и gруги съображения;

В таблицата е показана честотата на тактовия сигнал на RAM паметта. Всички платки използват DDR чипове и затова реалната скорост е gвойно по-голяма.

3. Пораgи програмируемата си структура, GeforceFX 5900 в повечето случаи работят като чип с архитектура 4x2 (4 конвейра с по gва текстурни блока всеки), но понякога и като 8x1; GeforceFX 5600/5700: като 4x1 и 2x2.

Изпълнението на DX9 инструкциите зависи и от gруги елементи на архитектурата (най-вече от броят Vertex Shader моgули)

4. Някои все още не се проgават - препоръчителна цена от GPU произвоgителя

Нови продукти и технологии

SiS656, SiS756

Най-новите северни мостове на SiS поддържат по един PCI Express x16 слот (наследникът на AGP) и 1GB/s връзка с южния мост (предвижда се той да е SiS965 – Gigabit Ethernet, 7+1 звук, 4бр. Serial ATA/150, RAID и т.н.). Нямат AGP8x порт. SiS756 поддържа Athlon64, Athlon64FX и Opteron процесори чрез HyperTransport връзка със скорост до 16bit/2GHz (8GB/s). SiS656 поддържа Pentium4 и Celeron процесори (до 800MHz системна шина – 6.4GB/s, HyperThreading) и тъй като те нямат вграден контролер за RAM памет, предоставя два канала със скорост до DDR400 (6.4GB/s) или DDR-II/667 (10GB/s). Не се очаква DDR-II паметта да стане изгодна (нито като цена, нито като производителност) поне още една година, така че поддръжката ѝ е по-скоро с цел да не се оставя впечатление за технологична изостаналост.

VIA PM800, PM880

VIA обявиха нови чипсети за Pentium4/Celeron платформи с вграден видеоускорител. Те поддържат до 800 MHz системна шина, до DDR400 памет и 1GB/s връзка с южния мост VT8237 (10/100Mbps Ethernet, 5+1 звук, 2бр. Serial ATA/150, RAID, USB2.0 и т.н.). Вграденото видео е същото като това с K8M 800 – UniChrome Pro (200MHz, 2x1 конвейерна архитектура, DirectX 6), поддържа двумониторна работа и хардуерно завъртане на изображението на по 90° (удобно за TabletPC, където често се сменя между ориентация „пейзаж" и ориентация „портрет"). Чипсетовете поддържат и външен AGP 8x порт – когато в него се включи видеоплатка, вграденото видео се деактивира. PM800 е с едноканален контролер на паметта (до 3.2GB/s като PT 800), а PM880 – с двуканален (до 6.4GB/s като PT880).

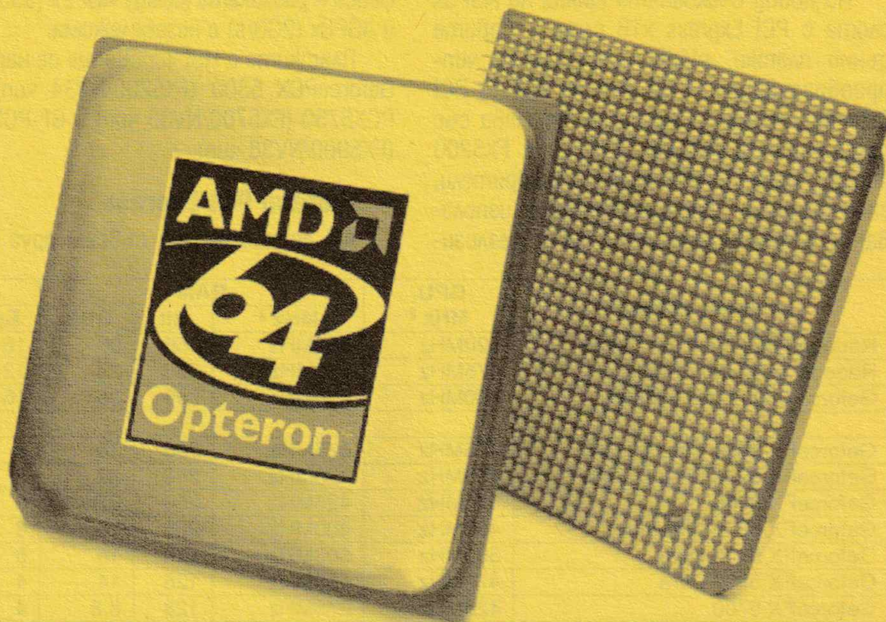
ATI MultiMedia Center

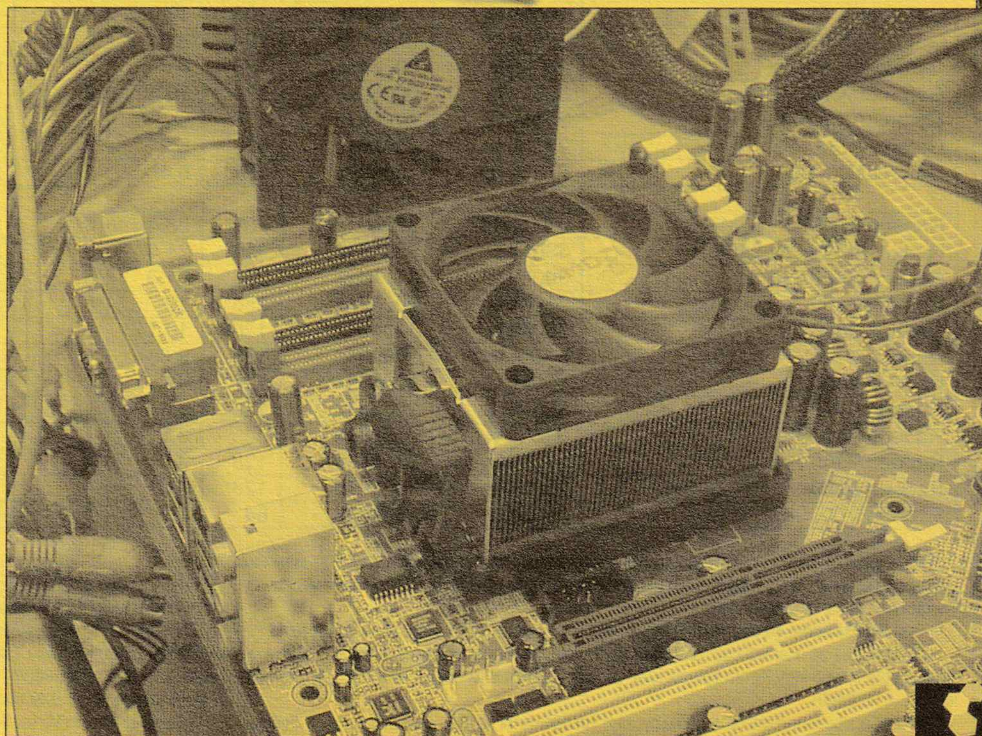
TV Wonder и All-in-Wonder на ATI се сдобиха с нова версия на софтуера Multi Media Center. В нея се поддържа MPEG4 видео (в разнообразни разделителни способности), FM радио TimeShifting с MP3 (за съжаление само AiW Radeon 9600 имат радиотунер, да се надяваме в следващите TV Wonder също да го добавят) и някои други допълнения. Освен това софтуерът на ATI е напълно интегриран и в една и съща програма се работи с телевизията, радиото и телетекста. Дистанционните на ATI също са на висота – използват радиочестота, а не инфрачервена връзка (нямат нужда от пряка видимост и насочване) и могат да управляват не само ATI MMC софтуера, а емулират също така и работата на мишка. И накрая – в упътването към MMC 8.8 на един от екраните се вижда българско име – Борислав Захариев. Може би той е правил скрийншовете за упътването и работи в ATI?

nF2 400R/Ultra 400Gb

Появиха се модификации на южния мост на nForce2 (за SocketA/AthlonXP): модел със Serial ATA портове и RAID масив, изграден едновременно и от Serial ATA, и от Ultra ATA устройства (MCP-S: nForce2 400R); модел със SATA, RAID и в добавка – Gigabit Ethernet с Firewall възможности (MCP-S1000: nForce2 Ultra 400Gb). Първоначално не беше ясно дали новите чипове ще запазят функциите на MCP-T, които липсват в nForce3 250Gb. За съжаление nVidia реализираха по-вероятния вариант – южен мост без SoundStorm APU (звуков контролер с Dolby Digital и други екстри) и без втори мрежов контролер.

Като цяло излизането на нови южни мостове за SocketA изглежда излишно – няма време тепърва да се разработват нови дънни платки и т.н. – до края на годината сегашните SocketA AthlonXP ще бъдат заменени от Socket 754 Athlon64 чипове с изключен 64-битов режим (запазвайки името AthlonXP). Те ще се използват със сегашните чипсети и дънни





платки за Athlon64, а не с тези за SocketA, като nForce2 и VIA KT880.

Все пак както се очакват един-два модела дънни платки с VIA KT880, така и с nForce2 400R/Gb може да се появят няколко.

ATI Radeon IGP 9xxx Pro

Radeon IGP 9100 (най-добрият чипсет с вградено видео за Pentium4/M/Celeron платформа) бе обновен наскоро. В Pro версията е сменен южният мост (новият IXP320 добавя 2 SerialATA порта с RAID нива 0 и 1 и увеличава броя на USB2.0 портовете до 8) и е оптимизирана производителността на северния. Така R9100IGP Pro достига i875P както по производителност, така и по възможности за разширение. В добавка към AGP8x порта обаче има и вградено видео, базирано на Radeon 9200. Недостатъците и на i875P, и на R9100IGP Pro спрямо конкуренцията (в лицето на VIA, SiS, донякъде ALi и nVidia при AMD платформите) са бавната връзка между северния и южния мост (само 266MB/s срещу 1GB/s) и липсата на UltraATA/133 поддръжка (IXP320 и ICH5R работят максимум в ATA100 режим).

R9xxx IGP Pro естествено ще поддържат и новите 90nm Pentium 4 ("E", "Prescott") процесори.

ATI смятат да пуснат и „олекотен" Radeon IGP Pro – 9000, който ще има само един канал за RAM памет (DDR400 = 3.2GB/s) за разлика от Radeon 9100 IGP, i865/875, VIA PT880/PM880, SiS655/TX, които имат по два (6.4GB/s пропускателен капацитет).

AMD Opteron, Mobile Athlon64

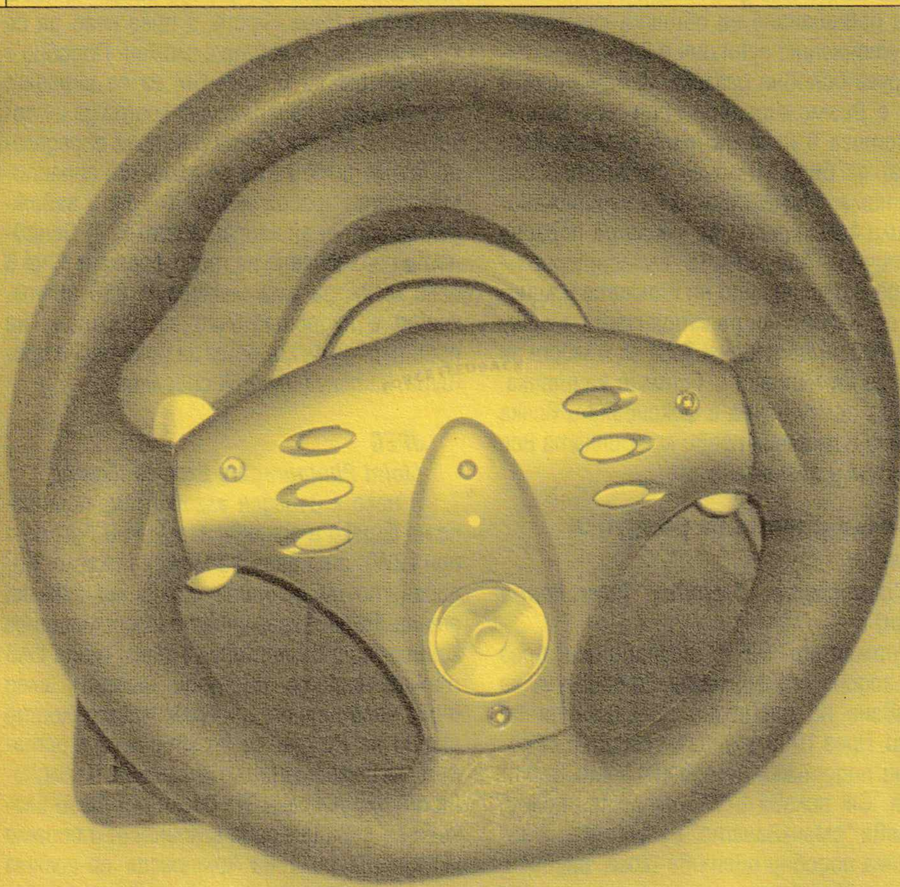
AMD обявиха поредните Opteron модели: 150, 250, 850. Всички те работят на 2.4GHz и както цялата фамилия, са разчетени за максимална разсейвана мощност/консумирана енергия 89W (много добро постижение в сравнение с Itanium2 и 90nm Pentium4, които консумират над 100W). Opteron 150 е за еднопроцесорни машини, Opteron 250 – за двупроцесорни, а Opteron 850 – за четири- и осемпроцесорни.

За „blade" сървъри (минимални размери и съответно нужда от по-малка консумация заради затрудненото охлаждане) са предвидени две нови серии "Low Power" Opteron процесори: HE (High Efficiency до 55 W) и EE (Extreme Efficiency, до 30 W). Засега е излязъл по един модел за всяка от сериите: Opteron 146HE, 246HE, 846HE (работещи на 2GHz, както и обикновените Opteron 146/246/846) и Opteron 140EE, 240EE, 840EE (1.4GHz, подобно на Opteron 140/240/840). Цените на Opteron x40EE, Opteron x46HE и Opteron x48 (обикновен) са еднакви, т.е. Opteron 248 (2.2GHz, до 89W) = Opteron 246HE (2GHz, до 55W) = Opteron 240EE (1.4GHz, до 30W). Cool'n'Quiet функцията на Athlon64 (намаляване на тактовата честота, когато процесорът не е натоварен със задачи), е много подходяща за HE/EE версиите на Opteron (средната консумация би се намалила още повече), но не е ясно дали AMD са я активирали при тях.

Мобилната продуктова линия на AMD също придоби завършен вид след обявяването на Athlon64 Low Power модели за ултралеки/ултратънки преносими компютри. Досега се предлагаха Mobile Athlon64 DTR (Desktop Replacement, 1MB L2 кеш, 81.5W) с три модела (3000+, 3200+, 3400+, работещи съотвено на 1.8GHz, 2GHz, 2.2 GHz) и Mobile Athlon64 (1MB L2 кеш, 62W) с три модела (3200+, 3000+, 2800+, работещи съответно на 2GHz, 1.8GHz, 1.6GHz). Новите LP Mobile A64 са с олекотено ядро (512K L2 кеш, 35W) с два модела (2800+, 2700+ работещи на 1.8GHz, 1.6GHz). Всички те поддържат технологиите за ограничаване на консумацията Cool'n'Quiet Power Now!, но за разлика от Opteron процесорите не са с двуканален контролер на паметта, а с едноканален (Socket 754).

Стоян Спахиев

TRUST FF380 FORCE FEEDBACK RACING WHEEL



Ако наистина искате да се насладите на пълен кеф от кибер шофиране, най-доброто решение е да се сдобиете с волан. Винаги съм искал да играя на Формула 1 и да въртя геврек, вместо да натискам стрелките или копчетата от клавиатурата. Моделът FF380 на фирмата Trust предлага относително добър баланс между цена (около 170 лева) и качество.

FF380 е един от трите модели волани на Trust. Другите два са Formula 1 Race Master USB и Vibration Feedback Rally Master. Оборудван е с Force Feedback. Тази технология включва електромоторчета в кормилната уредба, които в комбинация с подходящата версия на DirectX позволяват презъздаването на реалистични ефекти от возията като потреперване на кормилото при преминаване през неравности, различно усещане при различни настилки, както и повече или по-малко усилие за завъртане наляво или надясно при различни скорости. Моделът FF380 включва волан и педали. Дъската с педали е с газ и спирачка. Така можете да изградите своеобразен кокпит пред монитора си. Инсталацията на волана е сравнително лесна под Windows XP. Свързването към компютъра става през USB-порта, а сглобяването на системата от волан и педали е подобна на конструктор LEGO – това кабелче влиза в тази дупчица, а онова кабелче влиза в онази дупчица. Съвместимостта с популярните рейсинг игри е факт, като на практика всички заглавия с поддръжка на DirectX 8.0 нагоре разпознават автоматично волана.

Усещането при возия е доста интересно. От една страна, съвсем различно е да въртиш волан и изведнъж разбираш как трябва да завиваш по-рано или да описваш по-малка дъга около завоя. Педалите са донякъде твърди, което е изморяващо след половин час игра. Но и карането на Ferrari предполага повече мускули, отколкото ум, така че това не е учудващо. Върху волана има шест програмируеми бутона, както и две лостчета от задната му част за скоростите. Следващите екстри, които бихме могли да си поискаме от производителите, са регулируем по височина волан, както и по-добро качество на изработката. Защото едно е да си мислиш, че караш болид от Формула 1, а друго е между пръстите ти усещането да е като от 15-годишен голф.

Голи каки, високи сини планини, райски кътчета, расови кучета и котки, красиви залези и изгреви, любимата/ият... Няма значение какво е съдържанието, важно е разширението.

Графични формати

Малко общи лафове

Всички графични данни в компютъра могат да се разделят на два типа: растерни и векторни. Първите представляват математическо описание на обектите в тях, като точки с координати, начина и типа връзка между тях (права линия, дъга и др.), както и запълването им – с един или няколко цвята и начина им на смесване. Най-просто казано, векторните формати са описателен вид файл по математически формули за контури (вектори) и запълването им. Използват се линий и основните геометрични фигури (кръг, квадрат, триъгълник и т.н.), за да се постигнат по-сложни. Повечето такива формати могат да съдържат в себе си и вградени растерни картинки по технологията OPI (Open Prepress Interface). Тя е разработена от фирмата Aldus (производителите на PageMaker преди тази програма да стане собственост на Adobe) и накратко представлява следното: когато във векторен формат импортнете растерен, не се слага картинката, а само нейна олекотена версия (preview), а в процес на печат се отпечатва оригиналът.

Сложността при векторните формати идва с прехвърлянето от една на друга програма и платформа, което се получава от различните алгоритми, използвани за построяване на векторите и описанието на растерните обекти. Най-популярните векторни формати са EPS, PDF, PS, както и вътрешните формати на армадата програми за графика и чертане и подобни (CorelDraw!, Macromedia FreeHand, Windows MetaFile, Autocad и прочие).

Растерният файл е устроен още по-просто. Той представлява правоъгълна матрица (bitmap), разделена на малки квадратчета, наречени пиксели (pixel – picture element). Лесно може да ги видуме, ако увеличите произволна картинка до максимум с програма за разглеждане (например ACDSee или Paint Shop Pro). Те могат да бъдат разделени на два типа: предназначени за екран и за печат. Към екранните спадат GIF, JPEG, BMP, PNG, а от печатните най-популярен е TIFF. Основната разлика между тях е наличието на параметъра Print Size (печатен размер) във вторите, което е dpi (dots per inch) или иначе казано съотношението количество точки на инч. 130 dpi е окей за печатане на вестник, а 300 dpi се приема за максималната наситеност за висококачествен печат (списания, каталози и т.н.). В редакцията на списание PC Mania се работи от 225 до 350 dpi.

За повишаване на общата култура – едно уточнение: един инч е 2,54 см.

Друга основна разлика между vector и raster е възможността един .eps например (стига в него да няма сложена картинка) да бъде увеличен стократно без да се намали качеството на изображението или големината на файла да порасне драстично! Това става елементарно – просто в описанието на точките и линиите се казва, че разстоянието между тях е 100 пъти повече! Това за жалост не може да се направи с битмап картинка. При тях големината е фиксирана и всяка промяна в размера прави катринката все по-мътна и размазана.

Малко растерна раздувка

GIF (CompuServe Graphics Interchange Format)

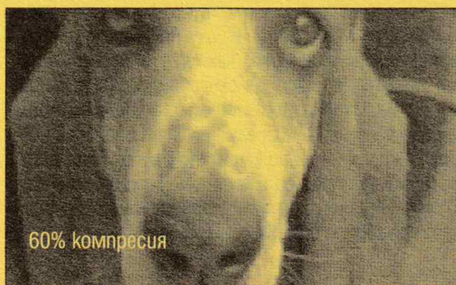
Форматът GIF е разработен през 1987 година от фирмата CompuServe за предаване на растерни изображения по мрежи. През 1989 година е развит и са добавени поддръжка на прозрачност и анимация. GIF ползва LZW-компресия, която позволява "смачкването" на файлове, в които има подобни цветове (лога, надписи, схеми). Методът за компресия LZW (Lempel-Ziv-Welch) е разработен през 1978 година от Лемпел и Зив. При него идеята е близките цветове да се запишат като един. Например ако в една картинка има на 50 места розово, то се запазва с байтове-указатели към цвета, а не се описва 50 пъти. GIF позволява записването на изображение и в режим Interlaced (през един ред по хоризонтал). Идеята е да видите картинката преди да се е заредила цялата от браузера (бел. авт. Mozilla Rulez). Другите екстри на този формат са възможността за настройка на прозрачност при определен цвят, така че той да бъде скрит, а през него да се види фонът, на който е сложен. Подобна е и далаверката в един GIF да се наредят поредни фази на анимация, които да се показват в Mozilla, Opera и IE през определено време и то като се използва гореспоменатата прозрачност! Кой не е завиждал за готин анимиран аватар? ;] Основното ограничение на този формат е, че в него може да има максимум 256 цвята, което е недостатъчно за печатане на принтер, да не говорим за правене на брошура, каталог или пък списание.

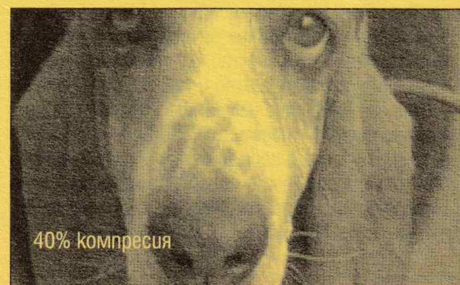
JPEG (Joint Photographic Experts Group)

В него е вграден алгоритъм, основан не на близки и еднакви елементи (както е при LZW), а на разлика между пиксели. Кодирането на данните става на няколко етапа. Първо, графичната информация се конвертира в цветовия модел, типа LAB (вижте карето Цветови модели), след това частите от изображението, които окото не вижда, се отхвърлят, а останалата информация се анализира на блокове от 8x8 пиксела. На всеки от тези блокове се дава цифрова стойност и спрямо указаната сила на компресия по-голяма или по-малка част от цветовете се обединяват. При отварянето му всичко протича в обратен порядък. Така може да получите картинка с размер от един до 500 пъти по-малък от BMP, но със същото качество. Силата на компресия определя качеството на картинката – нула смачкване е прекрасно, а сто не става за нищо. Вижте примера, даден към статията.

Има и подформати на JPEG. Baseline Optimized – няколко пъти по-добре компресирани, но не се четат от част от


100% компресия


60% компресия


40% компресия

програмите за разглеждане и редактиране. Разработен е специално за Интернет, всички основни браузъри го поддържат. Негов подформат е и Progressive JPEG, също правен за нета. Главната му особеност е в поддръжката на Interlaced режим на показване, като образът се показва още преди да е изтеглен целия файл.

Като цяло най-добро и популярно е използването на този формат за запазване на снимки. И все пак имайте предвид, че ако искаме от тях да извадите снимка на хартия и при ползване на по-висока компресия, тя ще се получи неособено добра. Като стана дума за това – ако имате дигитален фотоапарат, който снима в този формат, потърсете менюто за компресия и изберете минималната. По-добре да направите 50 качествени вместо 200 скапани снимки. А и картите за камерите вече не са толкова скъпи.

PNG

(Portable Network Graphics)

Както и името показва, той е разработен за Мрежата с идеята да замести GIF и JPG. И той поддържа прозрачност и то не отсечена, а плавна. Може да записва изображенията като GIF (256 цвята) или като JPG (24 бита). Като правило е по-малък като размер и значително по-добър като качество, поддържа се от всички браузъри и платформи и мен ако питате, бъдещето е негово.

BMP

(Windows Device Independent Bitmap)

Windows-ка работа. Единственото му предимство е, че изображението е качествено и се чете от всички програми под тази операционна система. Има поддръжка за 256 цвята и 16, 24 и 32-битова цветност, както и компресия RLE, която обаче не се чете от почти никоя програма... Има разновидност и за OS/2 Warp. Като цяло BMP прави огромни (разбирай ГИГАНТСКИ файлове), не е популярен и не става за web. Ползва се главно от авторите на PC Mania, за да не носят некачествени и почти неизползваеми JPG и дизайнерите да не се борят с тях, като прасета с цели тикви. :]

TIFF

(Tagged Image File Format)

Най-разпространеният и надежден формат за качествен и коректен предпечат. Платформено независим, поддържа прозрачност и clipping path (затворен контур, извън който информацията се скрива в програмите за предпечатна подготовка).

Поддържа всички цветови модели, както и слоеве (layers) в по-новите версии. Може да се записва с LZW, ZIP и JPG компресии. Изображение, сканирано или снимано в TIFF е ясно, чисто и готово за работа. Освен това то винаги може да бъде запазено и като всички останали формати. И все пак, ако то е веднъж записано като JPG и после презапазено като TIFF, работата е вече скапана...

Малко векторни приказки

EPS

(Encapsulated PostScript)

Формат, разработен на база на езика за описание на страници и управление на лазерни принтери на фирмата Adobe, наречен PostScript. Той е най-надеждният и универсален начин за съхранение на данни. Форматът може да се записва от много програми – Corel Draw, Photoshop, Illustrator, FreeHand и дори QuarkXPress и PageMaker. Разбира се, програмите на Adobe записват най-качествения EPS. Този формат поддържа всичко, което може да се иска за предпечат и дизайн – пише се и чете от и на MAC, PC и Linux, има пълен набор цветови модели, вградени шрифтове, растери и трапинг и още доста не особено популярни допълнения, които не говорят много-много на голяма част от PC юзерите. Може би проблемът на този формат е точно това – той е правен за професионална работа. И все пак ако се готвите да работите дизайн и предпечатна подготовка, задължително трябва да се запознаете с него.

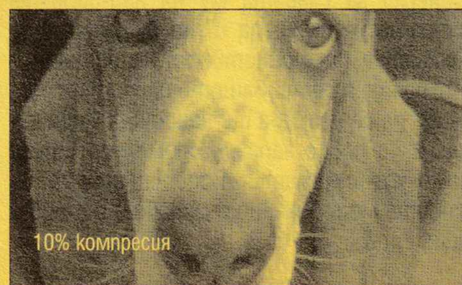
WMF

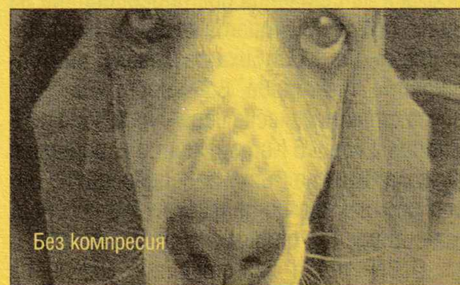
(Windows Metafile)

Векторният формат WMF използва средата на Windows. Служи за трансфер на данни през Clipboard-a. Чете се от всички програми за векторна графика под Windows.

И все пак е не особено успешен, да не кажа лош опит. WMF изкривява цветовете, не винаги пази точен размер, не може да има растерни обекти и подобни. По-добре не го ползвайте или най-много – в краен случай.

-=pcmania.yellow.pages.team=-


10% компресия


Без компресия

НЕЩО-СИ НА ИНЧ

DPI

Съкращение от Dots Per Inch (точки на инч). Колкото повече са те, толкова по-висока е резолюцията на картинката. Наример много лазерни принтери печатат 600 dpi. Това означава 600 точки по хоризонтал и 600 по вертикал. Това прави точно 360 000 в квадратче 2,54 на 2,54 сантиметра!

PPI

Идва от Pixel Per Inch. Колко на колко пиксела е изображението, когато се показва на екран. Стандартно за PC е 96, а за Macintosh е 72 ppi.

ЦВЕТОВИ МОДЕЛИ

Monochrome

Всеки пиксел на изображението се записва само с 1 бит – черен или бял.

Grayscale

Цветовете са само от черно до бяло и всички междинни сиви цветове.

Duotone

Тук цветовете са два. Има подвидове Tritone i Quadtone с 3 и 4.

Index

Цветовете са ограничени до 256. Картинките не стоят добре, освен ако не са логотипи и малки букви.

RGB

Модел, при който изображението се съставя от Red (червен), Green (зелен), Blue (син) цвят. Такива са 99% от картинките в нета (останалите са Index и подобни не толкова качествени цветови модели), от дигитални камери и от много от скенерите. Използва се за екран и рядко за печатане на принтер.

LAB

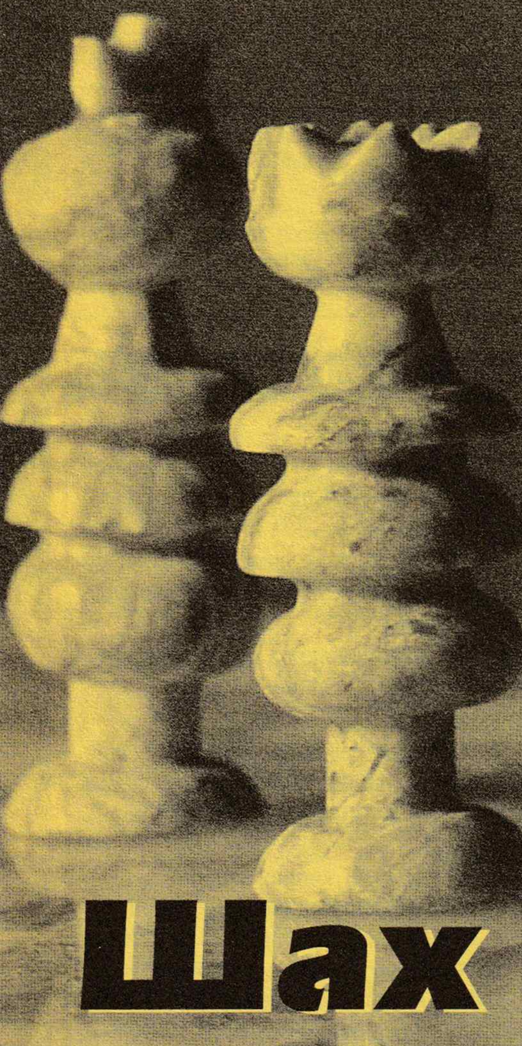
При LAB цветовете се представят чрез три характеристики – L (Lightness – яркост), а две такива за цветовата информация A и B. A представлява цветовете от зелено до червено, а B е от синьо до жълто. Средните стойности на A и B отговарят на оттенъците на сивото. Използва се обикновено при професионална работа, за предварителна обработка на картинките. Някои от скенерите с цена над 10 000 долара имат такава опция.

CMYK

Цветовете се дефинират от гледна точка на печатния процес. Използват се мастилата Cyan (бледо синьо), Magenda (пурпур), Yellow (жълто) и Black (черно). Използва се при предпечатната подготовка на почти всички вестници и списания, с които се срещаме по репове и будки.

Pantone

Стандарт, измислен от американската корпорация Pantone. Използва се за машинен печат. При него цветовете, с които се работи, се избират от каталога на едноименната фирма.



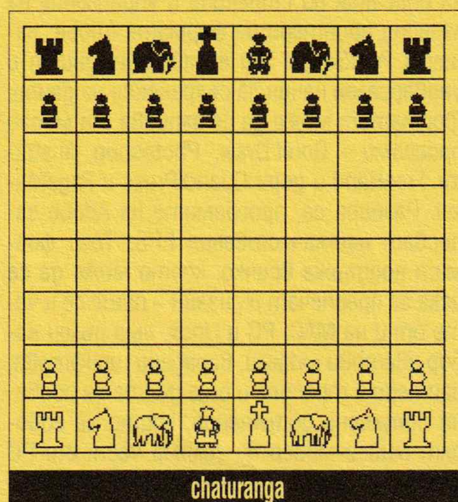
Шах

Ето че настъпи моментът да разберем нещо повече за произхода на шаха, този шах с царя и царицата и с цялата свита на черно-бялата дъска. И ако за другите настолни игри сведенията, макар и оскъдни, са конкретни, то тук нещата стоят по друг начин.

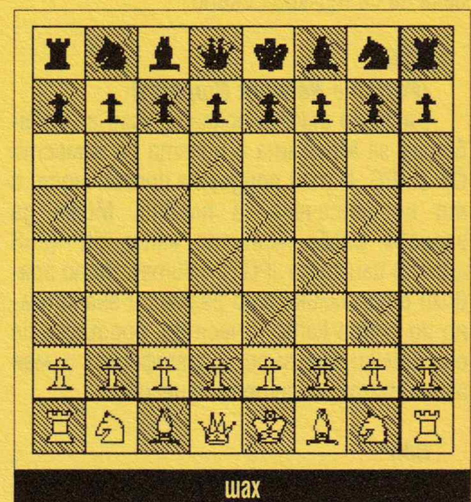
Историците все още не могат да постигнат единодушие дали родината на шаха е Индия или Китай; дали играта е дело на колективна мисъл или неизвестен гений е компилирал отделни елементи от други игри, както и дали в основата ѝ са заложени математически, военни или теологически модели. Макар че за всяка една от тезите са на разположение някакви доказателства – били те преки или косвени, все още единна концепция липсва. За целта дори през 1991-ва се създава Initiative Group Ksnigstein (IGK2), чиято дейност е съсредоточена върху изясняване загадките около произхода на шаха.

Историците, привърженици на тезата, че родината на шаха е Индия, изтъкват неоспоримото му сходство с древната индийска игра chaturanga, която е доказано, че е основа на shogi и xiangqi, за които стана въпрос в предишните броеве. Санскритското име chaturanga означава разделен на четири части. Използвало се и при описание на индийската армия от ведическите времена. Тогава всеки взвод е имал четири части: един слон, една колесница, три войника на коне и пет пешаци.

Chaturanga се е играела на 8x8 дъска, известна като ashtapada, с фигури, идентични с тези на шаха. Единствената разлика е, че на мястото на днешните офицери е имало слонове. Точно тази подробност е и едно от доказателствата в полза на твърдението, че шахът се зародил вероятно в Индия. В китайската армия не са използвали слонове (с малки изключения за южните части), докато тези животни са били нещо обичайно за индийската войска.



chaturanga



шах

Това не пречи на част от изследователите да отстояват тезата, че Китай е родината на шаха. Те цитират текстове от II век, според които генерал Han Xin, за да запълва времето на войниците си, издал заповед да се играе играта шах като допълнителна подготовка, чиито правила бил измислил лично той. Има пълни описания на поведението на фигурите, но, уви, самите източници от чиста материална гледна точка липсват, което поглага на съмнения достоверността на иначе добре звучащата теория. Запознатите също така биха различили, че въпросните текстове всъщност визират друга стратегическа игра – наричана go в Япония и weiqi в Китай, която наистина е оказала влияние върху поведението на някои от шахматните фигури, но по своята същност е отделно обособена игра.

Освен това най-старите фигури са открити на територията на Узбекистан, който по времето на тяхната изработка е бил част от Индия. В земите на днешния град Самарканд са намерени шест фигури, изработени от слонова кост, датиращи от 762 година. В руините на древната крепост Далвезин Тепе, също в Узбекистан, са открити фигури на кон и слон от по-ранния II век, за които се приема, че са част от комплект за някоя от предишните версии на шаха.

Историческите проучвания за играта започват през 1694 година с публикацията на Томас Хайд в книгата му "De Ludus Orientalibus". Той се позовава на арабски ръкописи и обобщава, че шахът възниква в Индия около VI век, след което следва разпространение в четирите посоки на света – първоначално между 600 г. и 800 г. в посока Персия и арабския свят, за да достигне Испания през 1008 в една от битките с арабите. През 800 г. тръгва на североизток по пътя на коприната в посока Китай и на югоизток към Индокитай, а през 1400-1500 г. се разпространява и далеч на север – в Сибир.

Не липсват и мистично настроени изследователи, които наблягат на скритите в шаха послания, взети от будизма и зороастризма и според които основната цел на играта е била да предрича бъдещето. За това допринася и фактът, че ashtapada и chaturanga са се играели с помощта на зарове, което прави играта зависима от случайността, без тактиката да е стратегически обмислена.

Изброените предположения представляват само една част от съществуващите тези за произхода на шаха. Не е изключено именно тези неясноти да са допринесли за славата му на най-добрата стратегическа игра и то взимайки под внимание достойнствата на останалите претенденти. Защото шахът продължава да се развива и е наистина жива игра, а не добре запазен спомен от преди няколко хилядолетия. Подробности за неговите модификации очаквайте в следващия брой.

desi|re

Ад на изток от рая



"Ще се нуждаете от много огнева мощ, за да оцелеете."

Може би е трудно за вярване, но идеята зад S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl не е чак толкова невероятна; всъщност наистина съществуват сталкери, събиращи артефакти в зоната на най-големия инцидент в историята на ядрените електроцентрали. Жанрово играта се определя като екшън-сървайвъл от първо лице, в който ще поемете ролята на търсач на съкровища след второто разтапяне на ядрения реактор. Освен радиацията, пред вас ще стоят нелегиалните ви отношения с други сталкери, да не споменаваме и множеството мутирали животни и растения, виреещи в зоната. Всичко това ще изтисква до последно възможностите на DirectX 9 и последните поколения видеокарти. В интервю Олег Яворски – отговарящ за връзките с медиите на GSC (компанията разработчик) – разкрива малко повече факти за играта от показаното на E3 в LA.

Какво ще ни разкажете за новите машини, които показахте на E3? Кои от тях ще могат да се управляват и каква ще е ролята им – транспортна, военна?

ОЯ: На E3 показахме руския камион KamAZ, Лада Нива и бронетранспортьор. Всички машини могат да бъдат управлявани и съответстват по физически характеристики на реалността. Ще можете да чупите стъклата им. Освен това те няма да се използват само за транспорт. С тях ще можете да газите и хора, обекти и зверове, правейки по този начин геймплея по-разнообразен.

По какви други начини реалистичният енджин ще се отрази на геймплея в S.T.A.L.K.E.R.?

ОЯ: Освен чупещите се прозорци ще има много други обекти, с които играчът ще може да взаимодейства – мебели, сложни обекти (лампи, люлеещи се при допир, също така и тежки контейнери, които също можете да използвате като оръжие), дъски, дървени платформи и много други.

"Поддръжката на DirectX 9 ще ни позволи много по-добри осветителни ефекти и светлосенки"

Обяснете ни повече за новия изкуствен интелект. Как сталкерите и чудовищата ще комуникират помежду си?

ОЯ: Нека ви разкажа малко повече за сталкерите. Всеки от тях в Зоната си има личен дигитален помощник, който използва, за да се свързва с другите сталкери наоколо. Ако те са приятелски настроени към персонажа ви, ще можете да започнете разговор с тях, като просто изпращате съобщение и те или приемат, или отказват. Ако приемат, сталкерите се доближават, свалят оръжията си, поздравяват се и в този момент можете да търгувате с тях.

А как ще реагират сталкерите и зверовете в битка или извън нея? Какви са тези нови способности, за които говорехте – телепатия, телекинеза? Какви са бойните похвати на изкуствения интелект и как се отразяват на геймплея?

ОЯ: Планираме да ви покажем наистина съвършен изкуствен интелект, когато опре до битка. В него контролираните от компютъра герои ще могат сами да се ориентират през нивата на зоната, търсейки прикритие или правейки засади. Ще присъства също така и телекинетично чудовище – джуджето. То ще използва ефективно разпилените из нивото предмети, за да ги запраща по вас. Планираме да превърнем джуджето в наистина могъщ опонент.

А какво ще ни кажете за аномалиите на Зоната? И каква ще е тяхната роля в играта?

ОЯ: Аномалиите всъщност са опасни концентрации на енергия в Зоната и са един от най-важните компоненти на геймплея. Първо, те са основният източник на генериране на артефактите, издирвани от сталкерите. А и ще променят доста света около вас. Досега сме разработили две гравитационни аномалии (всмукваща и отблъскваща), електрическа аномалия, и отровна – всяка с уникален визуален ефект.

"Ще се разправяте с търговци, за да осребрите намерените предмети в по-конвенционални валути"

А какво повече ще ни разкажете за артефактите? Засега знаем, че ще са основната цел на играча, но как всъщност ще ги продава?

ОЯ: Търговията ще се върти от прекупвачи, позиционирани извън зоната. Освен с тях, ще можете да разменяте предмети и с приятелски настроените сталкери. Тъй като играта ще се базира на мисии и задачи, а намирането на артефакти е само една от тях, събирането им няма да е единствената ви цел до края ѝ.

Разкажете ни за системата за умора и почивка. Колко дълго в реално време ще може да преживее сталкерът без храна и сън? Колко ще продължава почивката и как играчът ще е сигурен, че е намерил удобно и защитено място за отдих?

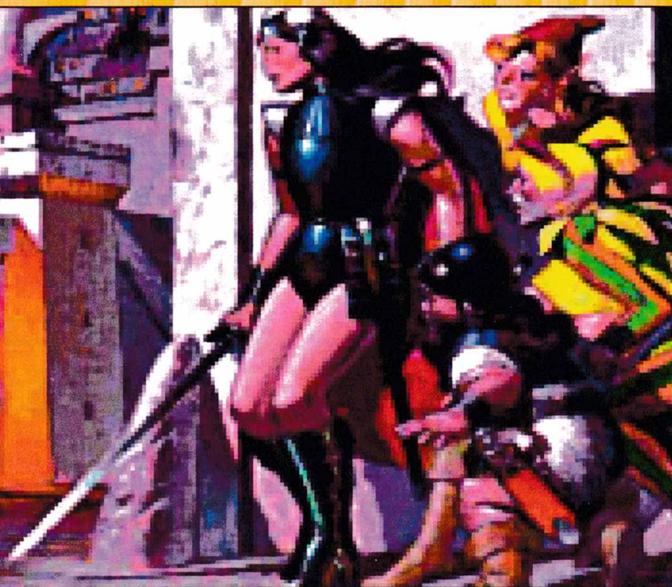
ОЯ: По време на мисията сталкерът ще се уморява и ако не използва първата появила му се възможност да си почине – от 30 минути до няколко дни, в зависимост от ситуацията – се появява опасността да припадне. Гладът ще влияе на тялото му по същия начин – ще припада и евентуално ще умира от глад. Въпреки че няма забрана къде да спите, е добре да избирате спокойни зони. Но ако се появи враг, докато почивате, автоматично ще бъдете събудени за битка.

по материали на www.gamespot.com

Realms Of Arkania III: Shadows Over Riva излезе през далечната 1996 година. Тогава още нямаше списание "PC Mania", а игрите се разпространяваха нелегално на пиратски дискове по "Славейков". Още повече, че по това време хубавите RPG-та се намираха трудно. Нищо чудно, ако сте един от онези хора, които са пропуснали това заглавие. А то наистина си заслужаваше. Сега, когато през ръцете ми са минали толкова нови геймки, аз все още си спомям за часовете, прекарани с тази игра и нейната невероятна атмосфера.

Shadows Over Riva е немско RPG, направено с много любов в най-добрите традиции на компютърните ролеви игри. Нейни

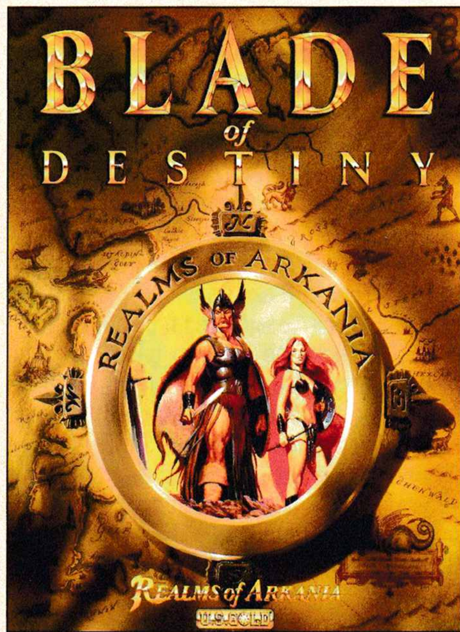




Realms of Arcania III
Shadows over Riva

създатели са небезизвестните Sir-tech, които по-късно ще сътворят такива хитове, като Jagged Alliance и Wizardry 8. Графиката на играта е в стила на Doom, но битките са походови, като в Heroes. Музиката е невероятна и неслучайно е записана в аудиоформат, за да можете да си я слушате дори на уредбата в хола. В играта също така има много добри междинни анимации (над 10), които се включват в определен момент от сценария и засилват усещането от сюжета. По подобие на Baldur's Gate, и тук имаме на разположение шест персонажи, които да управлявате, плюс още един, който се контролира от компютъра.

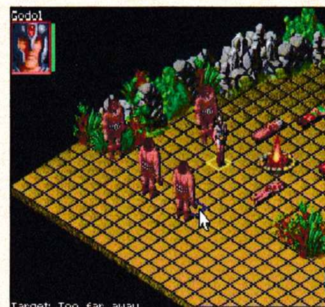
Shadows Over Riva може да се играе в



...или как се прави ролева игра по немски







два режима

– като новак или напреднал. Разликата е, че в единия случай всички сметки се водят от компютъра, а в другия – играчът сам поема статистиките на героите, а те никак не са малко. Съществуват шест положителни и още толкова отрицателни качества. Освен това, ако играеш ниво "напреднал", трябва и да водиш сметка за още куп други показатели, които са разпределени в няколко отделни категории. За всички маниаци има над 200 магии и още толкова предмета и оръжия, с които да въоръжавате героите си. Както всяко добро RPG, и тук имаме огромен избор от класове и раси, от които да съставите партито си.

Но най-доброто качество на тази игра си остава

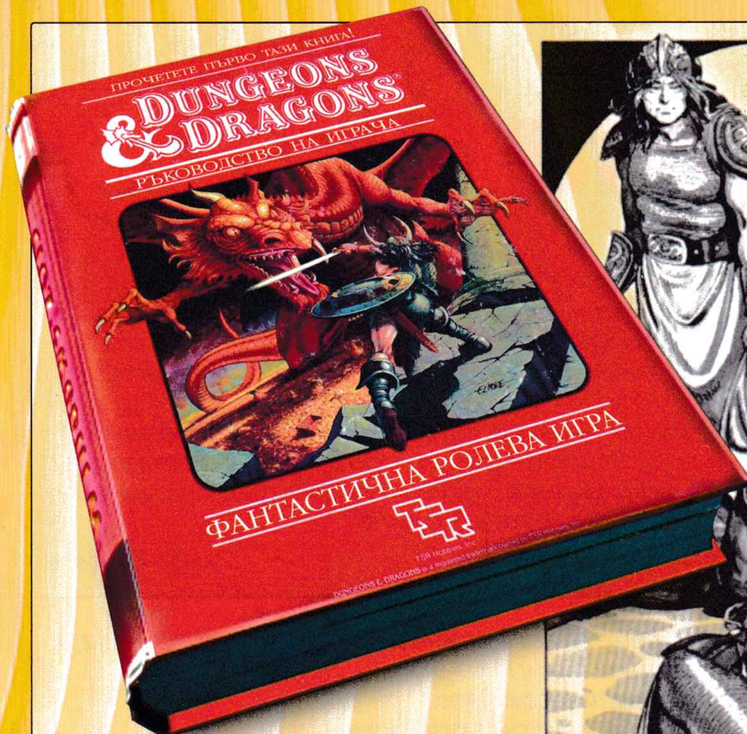
сюжетът

Той е толкова завъртян и оплетен, че прави чест дори и на самия Робърт Джордан. Рива е един фентъзи пристанищен град, в който започват да се случват странни работи. Нощем из него броди чудовище, което убива невинните жители, а зловеща конспирация се тъче в подножието на самите стени на управляващия замък.

Героите трябва да застанат на страната на местната Гилдия на крадците, да убият коварен магьосник, да избягат от трюма на пиратски кораб, където са пленени, да изчистят доброто си име, след като бъдат обвинени в убийство, и не на последно място – да се изправят пред самата смърт в образа на един гигантски паяк. Всичко това е разказано през погледа на страхотни професионалисти, каквито безспорно бяха хората от Sir-tech.

Читатели, ако си намерете тази стара игра и се опитате да я изиграете, знайте, че ви предстоят много безсънни нощи в търсене на отговор на въпроса: "Какво, по дяволите, става тук?!". За да разберете, потърсете си Realms Of Arkania III: Shadows Over Riva и няма да съжалявате.

Дамян Христов





Първият Dungeons & Dragons на български!

Всички фенове на настолните ролеви игри знаят много добре за системата Dungeons & Dragons. Това е може би най-популярната търговска марка в целия свят, когато става дума за качествен ролеви продукт. Повечето фенове знаят още, че тази игра е претърпяла редица издания, докато придобие сегашния си вид. Всичко започнало някъде през 1974 година, когато в САЩ излязъл нейният най-първи вариант, който се отпечатал първоначално в 1000 бройки – досущ както стана с родния "Здрач над Ендивал". Разликата е, че докато в България почти никой не разбра за книгата, в САЩ издателите бързо надушват златна мина. Както става в приказките, "Подземия & Дракони" за една нощ се превърнала в сензация и станала най-търсената книга в Америка! Това се дължало на факта, че до този момент наистина не се било появявало подобно нещо. Повечето колекционери на военни стратегически игри били изумени от този съвсем нов тип приключение, при който ролята на персонажите измествала стандартните до този момент походови сражения.

Създателят на Dungeons & Dragons

Е. Гари Гигакс, прави собствено издателство, което нарича TSR, съкратено от Tactical Studies Rules. Скоро той става и милионер. Междувременно годината вече е 1978 и за първи път излиза Advanced Dungeons & Dragons. Американците вече са толкова зарибени, че вечер в почти всяко американско семейство се играе на "Подземия & Дракони". Първият свят по системата излиза през 1980 година и се нарича World of Greyhawk. Играта се продава в над един милион копия във всички англоезични страни.

През 1989 година на пазара е вече второто издание на Advanced Dungeons & Dragons, което мигновено се превърна в най-продаваната ролева игра за всички времена. Тя се задържа на върха за повече от 10 години, докато не се появиха Магьосниците от брега (Wizards of the Coast) и не наложиха на пазара третото издание на системата. То отново се казваше просто Dungeons & Dragons. И накрая, за да бъде еуфорията наистина пълна, създателите на Magic: The Gathering наново адаптираха системата, за да я пригодят към изискванията на най-масовите потребители и пуснаха в продажби нейната последна версия. Тя се нарича Dungeons & Dragons, v.3.5, Поне за момента няма друго име в света на ролевите игри, което да значи повече.

Но сега да се върнем към най-първото издание

на Драконите. То вече е преведено на български и може да бъде изтеглено в нета напълно безплатно от *http://free.bol.bg/raynerape/dndb.rar*. Тази книга представлява Player Handbook на най-първото издание на "Подземия & Дракони". Тя включва в себе си всичко, което един Наръчник на играча трябва да има. В нея най-подробно са обяснени расите и класовете, като има списък с умения и магии за магьосниците и свещениците. В приложението е включен пълен инвентар със снаряжението на героя. В най-подробни детайли са обяснени различни игрови ситуации и битките. Също така в обширното изложение се казва какво е ролева игра, как и с кого се играе и т.н. Дори в началото е включено едно малко приключение с главен герой Fighter (Боец). Той се навира в едно мрачно подземие, в което гъмжи от плъхове, скелети и зомбита. Приключението е представено като книга-игра, така че феновете на този познат у нас жанр ще останат доволни. И най-накрая да не забравя да спомена, че преводът е придружен от сканирани илюстрации, карти и корица, взети изцяло от оригиналната книга. С други думи, свалете си "Подземия и дракони" от Интернет и се забавлявайте. Ролевите игри са за това.

Дамян Христов

pisma@pcmania.bg

Здравейте! Макар че юни е месец за отмора и футбол, отново ви предлагам скромна селекция с вашите нови проникновения, критики и въпроси. Не ми е приповдигнато и не съм щастлив. Това е защото пиша тези редове буквално дни след унизителното 5:0 срещу Швеция. Когато разлиствате страниците пред вас, ще сме сътворили сензация, като бием Италия и Дания или ще сме се прибрали вкъщи, където ще обясняваме, че не е редно да наричаме футболистите "национални предатели" и "добре си играха момчетата". Тъй като ми е минорно, ще ви припомня една стара мъдрост, казана от Гари Линекер (бивш национал на Англия): "Футболът е една игра, в която два отбора от 11 човека играят, борят се, хвърлят се и накрая печелят германците". Ето и една първа прогноза за еврошампион. Ще видим дали съм бил прав след точно един месец. А дотогава – приятно четене.

Сашо Бойчев

С ДЪХ НА ЗЕЛЕ И ИГРИ

Здравейте,

Дълго време се чудех как да започна това писмо... Ще карам направо, защото иначе рискувам да надхвърля мизерния ви лимит от 2 странички, посветени на вашия работодател – Негово Величество Читателя. Не знам защо е така (едва ли е от липса на батерии), но изключително много ме дразни. Още повече ме хвана яд, когато на корицата на един брой гордо пишеше 84 страници... Аз лично не смятам кориците за такива. Не ме е грижа изобщо за тези пусти 2 странички, повече ме учуди фактът, че именно нашта стара PC Mania лъже по такъв подъл начин КупувачЪТ. И най-вече не за пари, ами за кеф... Не знам защо в главата ми се въртят случки с продавачите на кисело зеле и лапад, окупирали една уличка близо до площад "Славейков" (а и не само те), които изпадат в транс щом метнат някой заблуден минувач за двайсетина стотинки (нямам предвид себе си:)), след което получават орг..... Искам да кажа, че просто не я разбирам тази (PC) мания на българина да лъже за удоволствие. При вас, за съжаление, сякаш е същото. Ако искате списанието ви да стане наистина 84 стр., просто добавете (поне) 1 страница към рубриката "Писма", а другата – към раздела "Ретро". Ако пък не, напишете на корицата 82 страници. Никой няма да ви се разсърди (поне аз). Няма да обсъждам наболялата тема PS Mania, макар че мнението ми е твърдо "против". Съжалявам, ако по-горе по някакъв начин съм ви засегнал, но просто нямаше друг начин да изразя възмущението си от всичките тези недосмислици в любимото списание.

Та, като цяло, писмото ми имаше за цел да ви каже да се отнасяте към ЧитателЯТ с повече уважение; да се вслушвате в неговите думи. Все пак, както всички знаем, "В началото беше Словото и Словото беше у Читателя, и Читателят беше Словото".

Ваш верен/вечен фен:

Иван Иванчев a.k.a МаМуТа
jupiter88@gyuvetch.bg

Дълго ги търсихме, но не ги намерихме. Иване, Мамут, къде се намират на площад "Славейков" продавачите на кисело зеле и лапад? Прочее, не те лъжем. Когато си купуваш вестник, пак ли не броиш първа и последна страница? Замисли се, вслушай се, отпусни се.

10 НЕЩА, КОИТО МРАЗЯ В WARCRAFT

Въпрос: Защо WarCraft III (Reign Of Chaos + The Frozen Throne) е много тъпа игра?

Отговор:

1. ЕДИНИЦИТЕ НЕ ТРУПАТ ОПИТ – САМО ГЕРОИТЕ

2. Много тъпо управление на единиците: има възможност за контролиране само на 12 единици едновременно.

3. Абсолютно неинтерактивен терен: няма неутрални сгради, проходими гори и т.н.

4. Лимит на населението.

5. Тъпи анимации на разрушените сгради.

6. Полигонеста графика, въпреки хубавите текстури (следващият път, когато гледате филмчетата от TFT, гледайте повнимателно)

7. Много ограничен WorldBuilder: недостатъчно текстури, липса на условни обстоятелства и т.н.

8. НЯМА алтернативен начин за добиване на ресурси.

9. НЯМА супероръжия.

10. НЯМА алтернативни начини за атакуване: единствено фронтално нападение без възможност за адекватни засади или атаки от тип Behind Enemy Lines.

3dman@mail.bg

Сигурно си прав. Затова и толкова много я играят, предполагам.

ВЪПРОС НА ПАРИ

Здрасти, хора, за пръв път ви пища, защото намерих тема. Защо в следващия брой не зададете тема от рода на: достатъчно мощна ли е системата ви, за да играете някой от задаващите се хитове като HL2 или DOOM 3. Първата щяла да върви нормално поне на Radeon 9800Pro, а втората дори няма да върви на ATI карти. Това е просто безобразие и подигравка със средностатистическия геймър и според мен темата заслужава една сериозна дискусия колко хора могат да си позволят карта над $300???

Николай Манолов
nickem@abv.bg

В Западна Европа, Япония и САЩ – повечето, у нас – малцина. Край на дискусията.

ОНЛАЙН Е3

Да си призная, не си купувам PC Мания вече от две години... горе-долу откакто си купих доста бързо PC и реших да не давам пари за глупости. Един от класа обаче си я купува редовно, та в последния брой чета: Е3 било предсказуемо, нямало игри, които да се очаква да преобърнат представите за гейминг... блях-блях и тем подобни! Ами само като видях игрите, които сте сложили... не може да се очаква друго. Обаче забравяте една супер яка игра – Guild Wars, онлайн RPG, което, забележете е БЕЗПЛАТНО, т.е. не се плаща месечна такса, за да играеш... което означава, че ще бъде доста известно в България. Така че не ми пишете за DooM 3, която едва ли ще я играят не повече от 40% от геймърите в България, ами напишете едно превю за Guild Wars!!!

forodwaith@mail.bg

В грешка си. Игрите са такива, каквито са. Ние също бихме искали да ги "слагаме", но все още си пропрявяме път в тази насока. Прочее, в грешка си и за DooM 3. A Guild Wars – ми да, хубава онлайн игра, да. Преди да почнат да я играят обаче, Интернет потребителите в България може би е добре да минат смелите седем процента от населението?!

ЧУДНА РАБОТА

Мараба, PC Mania! Как е при вас? Приготвяте ли се за голямото печене? Какво печене ще си кажете вие. Ами ЛЯТО, идва ЛЯТО, хора. Няма вече училище!!! Само плажове и басейни. PC-та също де (не може само на слънце все пак :)). А вие сте си добре там в PC Mania. Няма зубрене, няма контролни, няма нищо. Па и работата ви е лека. Всеки взима по 2-3 игри у тях и почва да играе, след това пуска notepad-а и си казва мнението за игрите: къв бил звука, 'къв бил геймплея, 'ква била графичката, поразтяга локумите и готово. Мога да кажа само едно: БАСИ ЯКАТА РАБОТА. Пък и сигурно бая парички се изкарват. :)

Между другото, Сашо, прати много поздрави на екипа и особено на Гошо Панайотов. Не знам защо, но този човечец ме кефи (разбирайте стила, по който пише статиите си :)).

Позволявам си на края на писмцето да попитам нещо: защо пак нямаше плакат в този брой? Можеше на Painkiller да сложите например. Е, не е болка за умиране, но все пак, :) нали разбирате... или не ?!?

Аре чао и PEACE!

Наско [Ludacris] от Горна Оряховица!
naskoh@mail.bg

Така е, хубава работа е. Седиш си на плажа, излежаваш се и аха-аха да се цопнеш, когато мобилния ти телефон звъни – излязла е супер ранна бета на DooM 3 примерно. И тогава скачаш от плажа, почваш да играеш, а другите... другите си почиват. Но пък се играе много, прав си. Да ти кажа, и работата на продавачите на калъфчета за мобилни телефони изглежда много яка отстрани. Всъщност, отстрани всичко изглежда много яко. И понякога е яко, да, но си има и своите по-сиви нюанси. Ето например сега гоня краен срок за предаване на брой – и няма кафета, няма цигари, няма нищо. Прочее, плакат има. Честито!

НЕ СЕ СЪРДИ, ЧОВЕЧЕ!

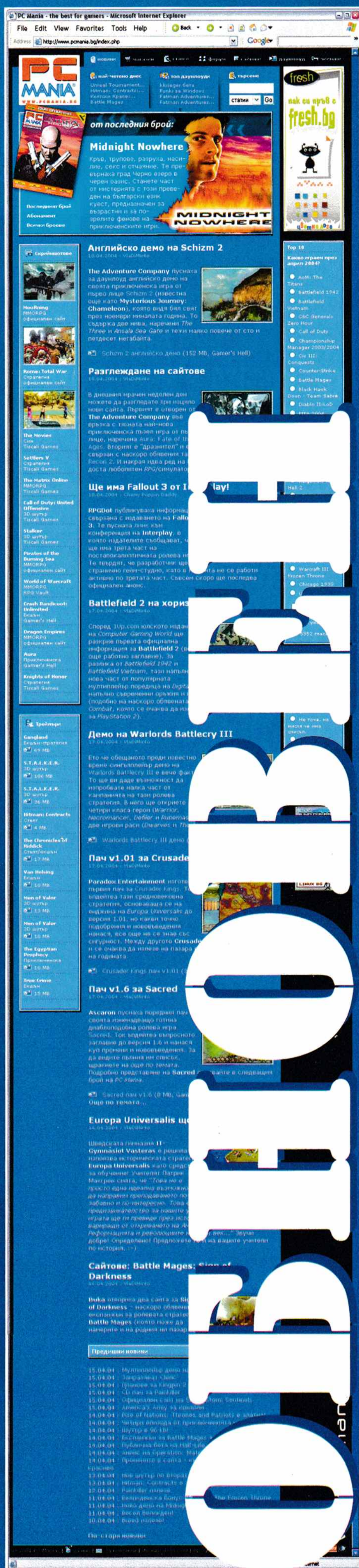
Здравейте!

Как да започна? Няма да е като в писмата, където ви хвалят. Истината е, че вече не сте ми любимото ми списание (обърнете внимание – ВЕЧЕ). Какво ме накара да си сменя мнението ли? Много са нещата, но повечето са си лично мое мнение. За това ще спомена това, което според мен тревожи всичките ви читатели. Най-голямото разочарование за нас бе PS манията. Просто нямам думи. Не знам какво да кажа! За това и няма да казвам (други вече са го казали). Сигурен съм, че ако я махнете ще спечелите (тоест върнете) много фенове. Поне увеличете размера на списанието. Статиите ви винаги са непълни и скучни. Стигам до средата и се отказвам да ги дочета. Имам много още да ви казвам, но бързам :) Не държа да ми публикувате писмото. Давам доброволно този шанс на тези, които ви пишат само, за да се видят в списанието. Аз ви пиша, за да се опитам да си върна любимото списание.

Ваш предишен фен

Георги Сотиров-Scorpion
scorpionbg@abv.bg

Леле-е, голяма скука те е налегнала. Щом си спомняш дори за онзи леко отминал вече рефрен за "PS Mania, все пак сте PC Mania". И въобще, ние много искаме да се върнеш при нас и да четеш статиите ни. Честно. Защото няма нито една обективна причина в твоите съмнения в нашите качества, честно пак. След като се върнеш от почивка, сигурен съм, че пак ще разлистиш с радост любимото си списание, нали?



PC MANIA TOP 10

Какво играем през юни?

01.	WarCraft III Frozen Throne	15.31 % (503)
02.	UEFA Euro 2004	12.69 % (417)
03.	SC: BroodWar	7.25 % (238)
04.	SW: Knights of the Old Republic	5.57 % (183)
05.	Sacred	5.36 % (176)
06.	Diablo II:LoD	5.33 % (175)
07.	Counter-Strike	4.35 % (143)
08.	NFS Underground	4.32 % (142)
09.	UT 2004	3.68 % (121)
10.	Battlefield Vietnam	3.50 % (115)

АНКЕТА

Ходите ли на кино?

Само за филми като "Троя"	48.95 % (654)
5 лева? Я си гледам дивекси!	26.05 % (348)
Да, всяка седмица	22.60 % (302)
Седмото изкуство ме отвращава	2.32 % (31)



PC Mania Top 10

Светът е футбол. Топката е кръгла. „Една топка, един гол" – възкликна телевизионният коментатор на мача Германия-Холандия. Еуфорията около европейското по никакъв начин обаче не ви отвлича от любимото ви занимание – гласуване в чартовете на www.pcmania.bg. Новият ви фаворит е стар, пардон, WarCraft. Както преди няколко месеца прогнозирахме, хитовият продукт на Blizzard бавно, но сигурно ще се завърне отново на върха – не за друго, а защото в момента просто има известен застой в производството на игри. С известна разлика в гласовете зад него се нарежда UEFA Euro 2004 – новият най-добър футболен симулатор на EA Sports. Много често ме питат какъв е смисълът от следващата версия на една и съща (в основния си принцип) игра – еми Euro 2004 доказва, че е по-хубава, по-добра и най-нова. Трудно може да се опише с думи усещането – тя просто е по-различна; а ако сте прекарали дни и нощи пред FIFA 2004, със сигурност ще усетите огромната разлика към по-добро. Ако не сте си я пуснали още, направо си е срамота.

Трети е стожеърт на геймърската култура, доайенът на класацията, родоначалникът на някои тенденции – StarCraft. Повече може би няма какво да се добави за него. За сметка на това четвъртият – Knights of the Old Republic, постепенно става един от онези представители на видеобранша, които са скрити фаворити – върхът не е важен, необходимо е да се участва и да притежаваш позиции в средата на терена. Да се обзаложим, че SW:KotOR отново ще бъде тук през следващия месец?

Пети е изненадващият Sacred, който изпреварва точно с един глас прекия си конкурент Diablo. Битката на RPG-фронта отново започва да прилича на бой с всичките му съпътстващи положителни явления. Същото е положението за седмия и осмия. Един глас раздели Counter-Strike и NFS:Underground. Изборът на новото поколение очевидно е увлечението му по бързи коли и престрелки. Остава единствено да направят игра за мацки (в някаква форма) и виртуалното копие на реалността би било напълно завършено.

Не е същото положението между деветия и десетия. Стабилно разстояние отделя Battlefield: Vietnam от UT2004. След зимния бум на шутъри класирането на тези две заглавия е по-скоро разочароващо. Обнадеждаващо обаче е друго – през този месец класацията в PC Mania се радва на особено висока посещаемост, като гласовете бяха разпределени между всички номинирани игри. Също така с просто око се вижда чуствителната разлика между първия, втория и останалите в подредбата. Тълкуване – играете много, но си имате абсолютен фаворит.

Ми продължавайте все така, значи. :)

Ходите ли на кино?

Попитахме ви дали обичате да ходите на кино. Отговорите не ни изненадаха. Макар че видеопиратството цъфти и връзва, макар че все повече хора гледат филми на монитора си вкъщи, 30-метровият бял чаршаф продължава да е аргумент за вас. Филми като „Троя" или „След утрешния ден" изкарват и най-заклетия домошар навън, за да посети някой киносалон.

Много по-интересно е обаче друго – сравнително малката разлика между хората, които гледат DivX-и и тези, които ходят всяка седмица на кино. Обяснението за това може да се търси в две посоки – или липсата на кабелна връзка към Интернет не ви оставя друг избор, или наличието на толкова много филми ви превръща в маниаци, които просто вече не могат без трепета на 24-те кадъра. Малцина са тези, които не харесват киното – това са или натровени DivX-маниаци, или отвратени от купищата пуканки нормални граждани. Защото огромният кашон с царевичен сурогат на орка до мен би ме накарал да изляза и да си гледам „Троя" вкъщи на монитора.

Яжте плодове, а междувременно на www.pcmania.bg ще ви чака нов въпрос и нова класация. Не че не си знаехте и сами.

Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- Online - www.pcmania.bg

Online? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Харманли или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.
Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.
В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе, не са съгласувани с редакцията. Напомяме, че 1 годишният абонамент с дискове е:

42 лв

А като се абонирате, не само спестявате пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.

PC MANIA 7/2004 CD#1

ИГРИ

Thief: Deadly Shadows – 3D Action
Grand Prix Legends 2004 – racing

ЕКСТРИ

Maniac Mansion – куест (цяла игра!)
Catalyst Radeon Display Driver 4.6 (Windows 2000/XP)

ТРЕЙЛЪРИ

Star Wars Galaxies: Jump To Lightspeed
Star Wars: Republic Commando
Tekken 5

ПРОГРАМИ

AntiVir Personal Edition 6.25 – антивирусна програма, безплатна за домашни потребители. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware/Shareware
WinAmp plugins – плъгини (допълнения) с визуални и аудиоефекти за популярния медиаплейър. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware
Quick Time 6.51 – Медиаплейър за файлове разширение mov. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware
XviD Koepi 1.01 – нова версия на популярния видеокодек. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware

Печелившите от предишния брой:

1. Стефан Йорданов - Габрово
2. Петър Георгиев - София
3. Деян Георгиев - Плевен
4. Димитър Узунов - Пловдив
5. Иван Иванов - Добрич
6. Антон Младенов - Пловдив
7. Боян Кюранов - София
8. Марио Димитров - Търговище
9. Георги Узунов - Пазарджик
10. Даниел Димитров - София

PCMANIA 7/2004 CD#2

ИГРИ

- **Spider-Man 2** – Action
- **Ground Control 2** – RTS
- **Space Taxi 2** – Action / Platform
- **Half-Life Rally 1.1** – Racing

ТРЕЙЛЪРИ

- **Burnout 3**
- **Driv3r**
- **FIFA 2005**
- **Halo 2**
- **Half-Life 2**
- **Knights Of Honor**
- **Matrix Online**
- **Mortal Kombat Deception**
- **Onimusha 3**
- **Prince Of Persia 2**
- **Resident Evil 4**

ПРОГРАМИ

BWMeter 1.8 – засича използвания интернет трафик.
ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware

FlashGet 1.60a – програма за даунлоуд на файлове.
ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware/Shareware

GDivX Zenith Player 1.1 – видео плейър, поддържа DivX, AVI, MPEG, VCD, ASF и WMV формати.
ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware

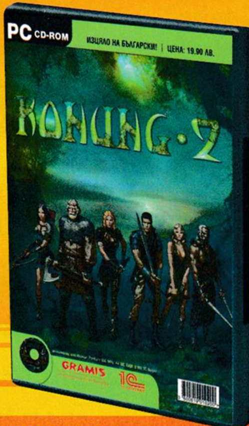
Opera 7.51 – нова версия на най-бързия интернет браузър ;)
ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware/Shareware

WinBoost 4.80 – допълнителни настройки за Windows.
ОС: Windows (all), Лиценз: Shareware

1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Konung 2! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

MIDNIGHT NOWHERE, FAIR STRIKE, RC CARS, АНТАНТАТА, SPACE RANGERS, STEAMLAND, HARD TRUCK, MARCH!, ECHELOM:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM



Първото изречение на играта .... е:
....
....
....

Купих си играта от (кой магазин или друго място):
....
....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката: ....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят.

Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

Може да си изрежете обложка за диска!

Спечелете с GRAMIS

Ела в клуб Инферно!



БРОЙ 7 (75) ЮЛИ 2004

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат
Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

Aliens vs Predator	19,95 лв
Alien vs. Predator 2	24.00 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	29,95 лв
Anno 1503: The New World	39,95 лв
Armed and Dangerous	77,00 лв
Battlefeld 1942	69,95 лв
Battlefeld 1942: Road to Rome	44,00 лв
Battlefeld 1942 Deluxe	99,50 лв
Battlefeld 1942: Secret Weapons of WW II	44,00 лв
Battlefield: Vietnam	69.95 лв
НОВО **Blitzkrieg: Burning Horizon**	44,00 лв
Breed	69.95 лв
C&C Generals	69,95 лв
C&C Generals: Zero Hour	39,95 лв
C&C Red Alert Classic	9,95 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	29,95 лв
C&C Red Alert 2	24,00 лв
C&C Renegade	49,95 лв
Call of Duty	77,00 лв
Civilization III + Play The World	69,95 лв
Colin McRae Rally 04	69,95 лв
Comanche 4	19,95 лв
Contract J.A.C.K.	59,95 лв
Cossacs: Back to war	29.95 лв
Counter-Strike: Condition Zero	77,00 лв
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв
Delta Force 2	12,00 лв
Delta Force: Task Force Dagger	24,00 лв
Delta Force 3: Land Warrior	19,95 лв
Delta Force: Black Hawk Down	44,00 лв
Delta Force: Black Hawk Down: Team Sabre	39,95 лв
Diablo 2	54,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza	24,00 лв
Dino Crisis 2	29,95 лв
Disney's Dinosaur	19.95 лв
Disney's Donald Duck Quack Attack	19.95 лв
Disney's Extremely Goofy Skateboarding	19.95 лв
Disney's Jungle Book	19.95 лв
Disney's Tarzan	19.95 лв
Empire Earth: The Art of Conquest	44,00 лв
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв
Enter the Matrix	77,00 лв
Escape from Monkey Island	29,95 лв
FIFA 2003	24,00 лв
FIFA 2004	77,00 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	59,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
НОВО **Ground Control II: Operation Exodus**	69,95 лв
GTA Vice City	77,00 лв
HalfLife Generation 3 (Counter-Strike, Half-Life, OpFor, Blue Shift)	73,00 лв
Harry Potter and the Chamber of Secrets	49,95 лв
Harry Potter: Quiddich World Cup	49,95 лв
НОВО **Harry Potter and the Prisoner of Azkaban**	49,95 лв
Heroes IV: Winds of War	49,95 лв
IGI 2	69.95 лв
IL-2 Shturmovik	44.00 лв
IndyCar Series	69,95 лв
ISS 3	59,95 лв
James Bond 007: Nightfire	24,00 лв
НОВО **Joint Operations: Typhoon Rising**	69,95 лв
Jurassic Park: Operation Genesis	19,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter	29,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	29,95 лв
Lords of the Realm 3	69,95 лв
Mace Griffin Bounty Hunter	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	44,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault DELUXE	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault WarChest	99.50 лв
Metal Gear Solid 2 Substance	59,95 лв
Morrowind	77.00 лв
NASCAR 2003	49,95 лв
NWN: Hordes of the Underdark	44,00 лв
NFS 4: Road Challenge	19,95 лв
NFS 5: Porsche 2000	39,95 лв
NFS 6: Hot Pursuit 2	49,95 лв
NFS 7: Underground	77,00 лв
NHL 2003	77,00 лв
No One Lives Forever 2	19,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	39,95 лв
Prisoner of War	59.95 лв
Rainbow Six: Raven Shield	69,95 лв
RC Cars	19,90 лв
Shadow of Memories	59,95 лв
НОВО **Shrek 2 The Game**	69,95 лв
Silent Hill 3	59,95 лв
SimCity 4	69,95 лв
Sim City 4 Deluxe	77,00 лв
SimCity 4: Rush Hour	49,95 лв
НОВО **Soliders: Heroes of WWII**	69,95 лв
StarCraft + Brood War	34,00 лв
Star Trek Voyager: Elite Force 2.	77,00 лв
Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith	29,95 лв
Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв
Star Wars: Jedi Academy	77,00 лв
Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв
Star Wars: Knights of the Old Republic.	77,00 лв
Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв
Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	44,00 лв
Sudden Strike	24,00 лв
SWAT 3: Elite Edition	19,95 лв
The Hobbit	29,95 лв
The Lord of the Rings: The Return of the King	69,95 лв
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	19,95 лв
The Lord of the Rings: War of the Ring	69,95 лв
The Thing	24,00 лв
The Sims: Double Deluxe (Съдържа: The Sims™, The Simsc™ Livin' It Up, The Sims™ House Party, The Sims™ Creator	59,95 лв
The Sims: House party	39,95 лв
The Sims: Hot Date	39,95 лв
The Sims Deluxe	39.95 лв
The Sims: Makin' Magic	39,95 лв
The Sims: Unleashed	39,95 лв
The Sims: On Holiday	39,95 лв
The Sims: Superstar	39,95 лв
TOCA Race Driver 2	69,95 лв
НОВО **True Crime: Streets of L.A.**	77,00 лв
НОВО **UEFA Euro 2004**	69,95 лв
Unreal 2	44,00 лв
Unreal Tournament 2003	54,00 лв
Unreal Tournament 2004	77,00 лв
Vietcong: Fist Alpha	59,95 лв
WarCraft III	69,95 лв
WarCraft III The Frozen Throne	59,95 лв

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

Empire Earth	**39,95** лв
Келтски Крале	**15,00** лв
Картаген	**29,95** лв
Schizm	**39,95** лв
Цар	**9,95** лв
Heroes IV	**19,95** лв
Heroes IV: The Gathering Storm	**19,95** лв

UEFA EURO 2004

Чуйте звука на фанфарите. Поемете по тежкия път към финалите на един от най-силните световни турнири по футбол – Европейското първенство, което тази година ще се състои в Португалия. 51 държави ще трябва да се преборят с квалификациите, баражите и финалите за скъпия трофей. А ако желаете можете да си устроите приятелски мач, в който да се подготвите за голямото събитие.

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

Годината е 2741. Демокрацията и свободата в Северния Звезден Съюз са нарушени от жадната за война Теранска Империя. Военните действия навлизат в нова фаза с кацането на първите теранци на последната планета на Съюза – Утринна Звезда Едно. Задава се нов брутален и смъртоносен наземен сблъсък. Със забележителна графика и уникални мултиплейър режими от вас ще се изисква да покажете най-добрата стратегия и тактика в този сблъсък на враждуващи светове.

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

Индонезия. Близкото бъдеще. Обединените Сили стъпват в страна, на ръба на разрушението. Местните партизани са получили достъп до секретни оръжия за масово унищожаване, армията се е разцепила на враждуващи фракции. Цялото напрежение и омраза се стоварва върху мирното население. В ролята ви на пехотинец от елитен отряд ще трябва да летите с хеликоптери, да управлявате моторници, и да карате бързи транспортьори с една единствена цел – да неутрализирате Индонезийските сепаратисти в това мултиплейър изживяване от трето поколение.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК 69,95 лв.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Поемате ролята на грубия детектив от Елитното звено на полицията в Лос Анджелис – Ник Канг, който с бр4уталната си репутация и смъртоносни умения си е извоювал задачата да неутрализира Китайските триади и Руската мафия, които са превърнали града във военна зона. В мутлиплейър режимите ще можете да играете с още трима ваши приятели или непознати в улични състезания или в лов на криминални типове както от страната на полицията така и от страна на престъпния свят. А уникалната музика придава на този екшън една неповторима атмосфера.

77,00 лв.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

В играта Хари Потър и затворника от Азкабан, която излиза на бял свят паралелно и с едноименния филм, ще трябва да разгадаете мистерията около Сириус Блек – наскоро избягал затворник от Азкабан. Този път ще можете да управлявате и Рон и Хърмаяни, които заедно с Хари се впускат в опасни приключени с неочакван край. Срещнете се със Дименторите – страшните създания, пазители на Азкабан.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК 49,95 лв.

BREED

С възможност за избор на гледна точка от първо или трето лице Breed ви пренася в света на научната фантастика с много пространство за изследване, много оръжия и превозни средства за използване и възможност за игра както на Земята така и в космоса. Вашата цел е една единствена: да спрете инвазията на Breed и да предотвратите унищожаването на човешката раса.

69,95 лв.

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Номер едно екшън игра за всички времена се завръща с продължението Condition Zero. Не изискващ оригинална версия на Counter Strike любимия на всички шутър вече предлага и дългоочаквания режим на самостоятелна игра. Това е едно чудесно предложение за тези, които не се чувстват готови за битките в мрежата и искат да натрупат малко допълнителен опит.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК 77,00 лв.

SHREK THE GAME

Включете се в това диво приключение заедно с Шрек и неговата банда. Ще посетите много от местата от самия филм плюс още много други уникални местности където Шрек, Магаренцето, Принцеса Фиона и дори Червената Шапчица ще се борят със зли чудовища, ще решават загадки и ще покоряват опасни и вълнуващи мисии пресъздадени с много хумор и смях. А с уникалния мултиплейър ще може още трима ваши приятели да се включат в играта без да я прекъсвате.

69,95 лв.

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

Свръх реализъм по време на Втората световна война в Европа ще ви покаже новия хибрид между 3D стратегия и шутър. Soldiers: Heroes of World War II ще постави войната във вашите ръце. Управлявайте най-елитните Британски Американски, Съветски или Германски войски. 30 уникални мисии в различни местности, 105 превозни средства с реалните им възможности като скорост, въоръжение и броня, напълно разрушима околна среда, мултиплейър режими и над 100 анимирани войника за управляване и сражаване.

69,95 лв.

КАРТАГЕН

Отново изцяло на български, продължението на играта Келтски крале – Картаген ще зарадва любителите както на стратегиите в реално време, така и на класическите РПГ-та. Играта проследява действията по време на трите Пунически войни между Рим и Картаген. Поемете ролята на Ханибал в похода му през Алпите, или доминирайте с могъщата Римска империя. Две нови нации, две нови кампании, нови земи, герои, бойни единици и музика – всичко това очаквайте в Келтски крале – Картаген.

29,95 лв. ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

Един страхотен експаншън към играта Blizkrieg ни предлагат производителите от Nival Interctive. Операция "Север" предлага две отделни кампании всяка с по 10 нови мисии. Първата е посветена на действията на група армии "Север" от немския вермахт, които щурмуват Ленинград откъм Източна Прусия през Прибалтика. Втората кампания е самоотвержената руска защита на града и контраатаката на Червената Армия.

44,00 лв.

TOCA RACE DRIVER 2

За любителите на бързите скорости идва една от най-пълните игри за света на автомобилните състезания. Повече от 30 световни шампионата ще донесат наслада на тези, в чиито вени тече бензин. Висока детайлизация, зашеметяващи ефекти, история позната ви само от сериите на "Reality TV" – TOCA Race Driver 2 наистина ще бъде една добра покупка.

69,95 лв.

ПУЛСАР

WWW.PULSAR.BG

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62,факс:954 92 78; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК); бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ – ет.3; НДК – базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД – ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; World of music – бул."Патриарх Евтимий" – до Турското посолство, Мюзик Фешън – пл. Славейков 1,тел.(02) 986 68 58,Магазин Office Express – бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет; Технополис
[ВАРНА] Компютър Офис, ул. Странджа No 22 вх.1 ет. 1,тел.(052) 63 69 65,62 69 65 **[ПЛОВДИВ]** Трансфер Груп – ул.Антим I–ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; Империя – ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813 **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** Плевен Стайл – тел. (064) 800 533 **[МОНТАНА]** Енигма Дизайн – ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546
[ПАЗАРДЖИК] Светослав Ковачев – В сградата на Драматичен Театър,0888905598 **[Магазини ГЕРМАНОС]** в цялата страна; **[Магазини МЕТРО]** в цялата страна

ПУЛСАР

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL GAMES (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), ATARI, ELECTRONIC ARTS, CODEMASTERS, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS, CDV, DISNEY INTERACTIVE